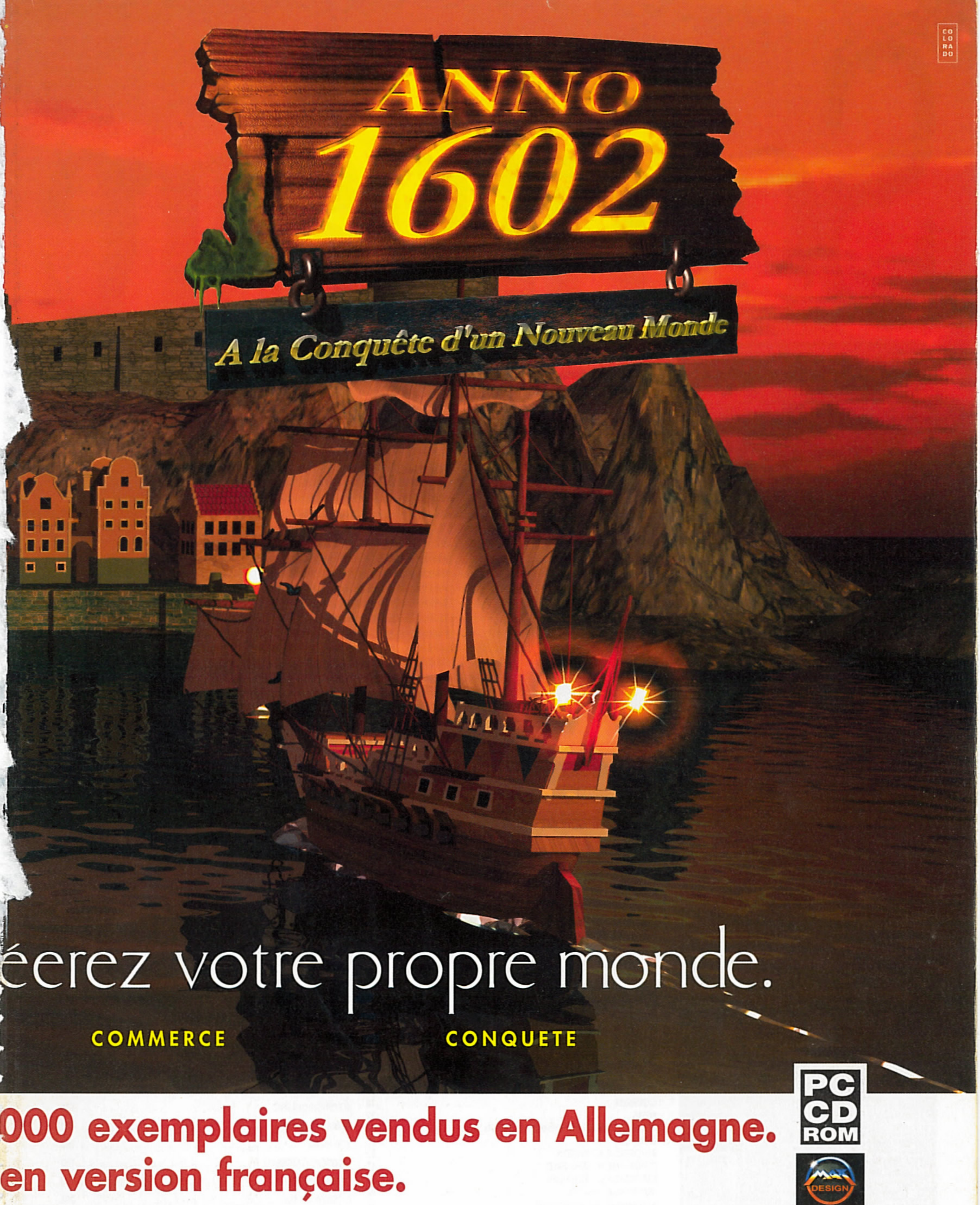


N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
www.joystick.fr
joystick
NUMÉRO 96 • 38 F
NUMÉRO 96 SEPTEMBRE 1998
VIVEMENT BIENTÔT !
Fallout 2
Homeworld, C&C Tiberian Sun
Prince of Persia 3D
Heretic 2
Outcast...
LA DÉCOIFFE EN 3D
Speed Busters
LA 3D QUI DÉCOIFFE
Rage 128 & Riva TnT
AUJOURD'HUI YOUPI !
X-FILES, URBAN ASSAULT, TOTAL A. BATTLE TACTICS, MECH COMMANDER, M.A.X. 2...
T 2788 - 96 - 38,00 F
NUMÉRO 96 • SEPTEMBRE 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH


ANNO
1602
A la Conquête d'un Nouveau Monde
éerez votre propre monde.
COMMERCE
CONQUETE
000 exemplaires vendus en Allemagne.
en version française.
rames. com
PC
CD
ROM
DESIGN
SUNFLOWERS
the world of entertainment

Sommaire

JOYSTICK 96 • SEPTEMBRE 1998

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Chef des informations : Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correcteur : Nicolas de Beaulieu
Secrétariat : Laurence Geuffroy

MAQUETTE

Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéphane Noël, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Christophe Gourdin, Marie Hédon et Catherine Branchut.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika et Bob Arctor
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise) et Daniel Ichbiah
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan

PUBLICITÉ/PROMOTION

Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Chargé de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Marie-Cécile Roye
Directrice de promotion : Emmanuelle de la Chaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements : BP 2 - 59718 Lille Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10

TÉLÉMATIQUE

3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Nudge Interactive
Animation : Frédéric Garcia
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE, membre de E2G, et ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

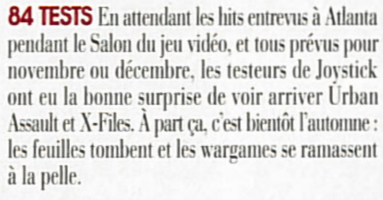
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly
Couverture : Speed Busters © Ubi Soft 1998
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et 1 CD-Rom gratuit jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Bernic, Gana, Lord Casque Noir.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1996



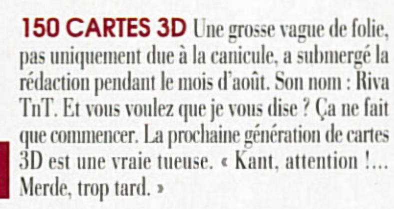
52 REPORTAGES La Wanda, elle a été voir Activision, Rage et Empire. Ivan Le Fou, il s'est pas déplacé, trop feignant, mais il a fait venir les gars de Homeworld. Morgan non plus ne s'est pas déplacé, mais lui, il est là où ça se passe, alors il a vu Heroes 3 et Requiem. Benji, il a crapahuté jusque chez Maxis pour voir SimCity 3000. Il y en a qui ont fait plus fort : la tête en Suède, mais les mains vissées sur le clavier pour écrire.





84 TESTS En attendant les hits entrevus à Atlanta pendant le Salon du jeu vidéo, et tous prévus pour novembre ou décembre, les testeurs de Joystick ont eu la bonne surprise de voir arriver Urban Assault et X-Files. À part ça, c'est bientôt l'automne : les feuilles tombent et les wargames se ramassent à la pelle.



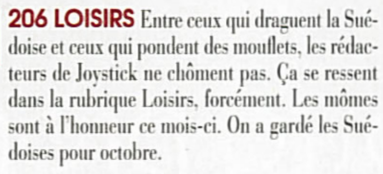


150 CARTES 3D Une grosse vague de folie, pas uniquement due à la canicule, a submergé la rédaction pendant le mois d'août. Son nom : Riva TnT. Et vous voulez que je vous dise ? Ça ne fait que commencer. La prochaine génération de cartes 3D est une vraie tueuse. « Kant, attention !... Merde, trop tard. »



204 AIE TEK C'est l'histoire d'un mec qui a trop nourri ses chats à la petite cuillère. Pour programmer le HAL 9000 de ses rêves, il lui a inculqué toutes les vérités de la planète une par une. Répétez avec moi : pirater est mal, jouer est dangereux pour les épileptiques, Joystick est le meilleur magazine du monde.





206 LOISIRS Entre ceux qui draguent la Suédoise et ceux qui pondent des mouflets, les rédacteurs de Joystick ne chôment pas. Ça se ressent dans la rubrique Loisirs, forcément. Les mômes sont à l'honneur ce mois-ci. On a gardé les Suédoises pour octobre.

ET AUSSI...

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"superbes textures et illuminations"
JOYSTICK

"Un nombre de niveaux incalculable annonçant une durée de vie hors norme"
PC JEUX

SENTINEL returns







OFFRE EXCLUSIVE FNAC
POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCCD ET PLAYSTATION











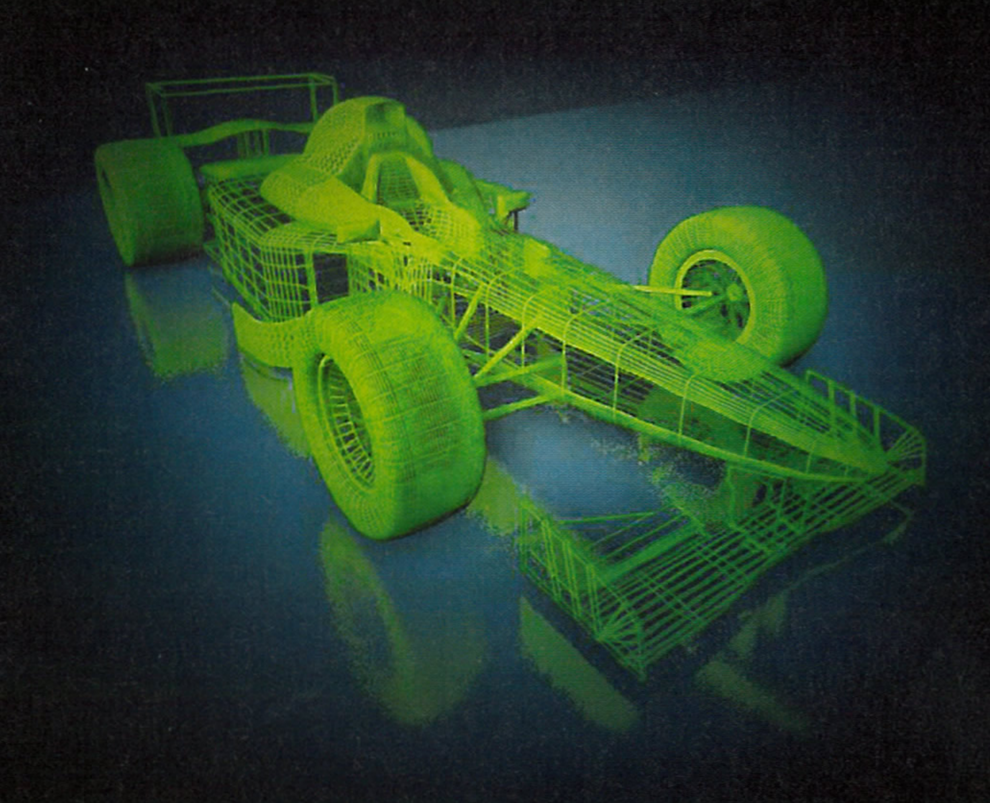






UBI SOFT RÉINVENTE...

LA FORMULE 1 !





CHAMPION DU MONDE 1997 TOUTES CATÉGORIES

GEN4 : ★★★★★ «Toutes les sensations d'un véritable pilote de course.» GEN4 d'or Meilleur jeu de course 1998
Joystick : 95 % «La simulation absolument incontournable, un chef-d'œuvre, le top.»
PC Jeux : 93 %
PC Team : 93 %

Auto Hebdo : «De loin la meilleure simulation de F1 jamais réalisée sur PC.»
L'Equipe Magazine : «Jamais un jeu de simulation automobile n'avait touché de si près la réalité.»
Auto Plus : «Personne n'a encore fait mieux en matière de pilotage virtuel [...] c'est le must.»
L'Automobile Magazine : «Le plus évolué et le plus réussi de tous les jeux de simulation de Formule 1.»

Le Monde : «Les circuits des Grands Prix sont reproduits au caillou près !»
Ouest-France : «Des décors d'une qualité photographique.»
Science et Vie : «Une simulation parfaite. Le meilleur jeu de Formule 1 de toute l'histoire de la micro.»



Disponible sur







sommaire

Eh bien voilà, nous y sommes. Comme nous l'avions prédit avec une royale exactitude, la fin des vacances est là. La plupart d'entre vous sont super dégoûtés, d'autres, plus idiots, sont pressés d'exhiber fièrement leur bronzage auprès de leurs collègues de travail qui ne manqueront pas de se foutre de leur tronche derrière leur dos. Et puis il y a ceux qui ne sont pas partis et qui se sont copieusement embêtés. Pour eux, la rentrée est une véritable aubaine, une libération, une occasion d'aller se connecter sur Internet sur le compte de leur boîte. Enfin, quoi qu'il en soit, j'espère que tout s'est bien passé pour vous et que vous saurez apprécier l'interface animalière de ce CD.

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser («dezipper») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS»

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si oui, ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX5

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2

cd-rom n°96



LES DÉMOS EXCLUSIVES

HEART OF DARKNESS

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Développé il y a trois ans et arrivé avec plus de deux ans de retard, Heart of Darkness ne profite pas des technologies d'aujourd'hui. Et pourtant... Rares sont les jeux qui m'ont laissé une telle impression de perfection. Les scènes cinématiques sont incroyables, la musique grandiose et la jouabilité parfaite. Le concept n'est cependant pas nouveau puisque vous devez déplacer un personnage en 2D sur un décor 3D. La nouveauté vient dudit décor 3D qui est ici interactif. Ainsi, le petit Andy se balade sur des pages écrans magnifiques aux moult animations et aux rebondissements multiples. C'est un peu comme l'Odyssée d'Abe (pour ceux qui connaissent), mais en beaucoup plus beau. La démo que l'on vous propose en exclusivité ce mois-ci vous donnera un petit aperçu de la qualité de ce soft au travers d'une intro fabuleuse et d'un premier niveau simple, mais efficace. Bref, c'est vraiment un produit superbe qui, j'en suis sûr, ne manquera pas de vous charmer.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HEART du CD et cliquez sur HOD.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

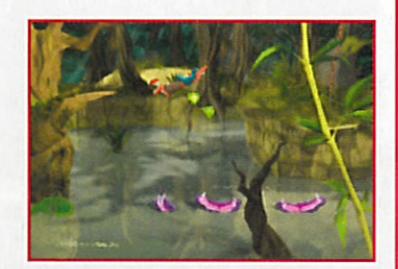
MODE D'EMPLOI :

Seules trois touches sont nécessaires :
SHIFT, CTRL et ALT accompagnées des touches du curseur servent à effectuer tous les mouvements possibles.

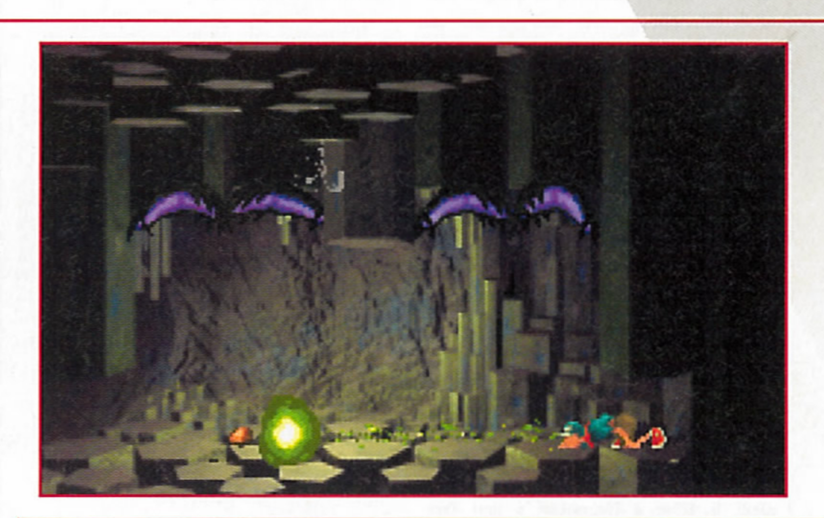
ALT	Saut sur place
Flèche gauche/droite + ALT	Petit saut en avant
Flèche gauche/droite + CTRL	Course
ALT deux fois de suite	Salto
Flèche g/d + ALT deux fois	Salto avant
Flèche g/d + CTRL puis ALT	Grand saut en avant
SHIFT	Tir
Flèches de direction + SHIFT	Tir dans l'une des directions
Flèche bas + SHIFT	Tir à ras du sol

Escalade :

Une fois sur la paroi, se déplacer avec les touches du curseur
Utilisez ALT pour sauter et maintenez la touche appuyée pour vous accrocher









LES DÉMOS EXCLUSIVES

GRAND PRIX LEGENDS

Editeur : Sierra
Système : Windows 95/98 + carte 3Dfx ou Rendition optionnelle.

Comme vous le savez peut-être, une démo de Grand Prix Legends circule depuis quelques mois sur le Net. Celle que nous vous proposons est une version totalement inédite et plus avancée, bien que non définitive, loin de là. Le code n'est pas encore optimisé et 32 Mo de ram, voire 64 Mo sont vivement conseillés. De même, mieux vaut disposer d'une carte 3Dfx ou Rendition pour en profiter pleinement, la version non accélérée restant encore relativement lente. Toujours est-il que vous pourrez avoir un petit aperçu du produit sur le circuit de Monza dans sa configuration de l'époque. Les voitures n'étant pas aussi perfectionnées que les Formule 1 de maintenant, la conduite s'avère relativement difficile et demande une attention toute particulière. Seules quelques options ont été implémentées dans cette démo et je vous conseille d'attendre le test pour découvrir toutes les possibilités offertes. Ah oui, juste un petit détail, le fichier « Lisezmoi.wri » situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPRIX contient les dernières informations sur la démo.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPRIX et cliquez sur le fichier SETUP.EXE. Sur certaines machines, l'utilisation d'une 3Dfx peut provoquer un blocage au démarrage. Ce problème peut être résolu en désactivant l'attribut de " lecture seule " des fichiers copiés sur le disque dur par le programme d'installation.

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Une carte 3Dfx ou Rendition est vivement conseillée.

MODE D'EMPLOI :

Vous trouverez toutes les informations nécessaires à l'utilisation de cette démo dans le fichier " Lisezmoi.wri " situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\GPRIX du CD

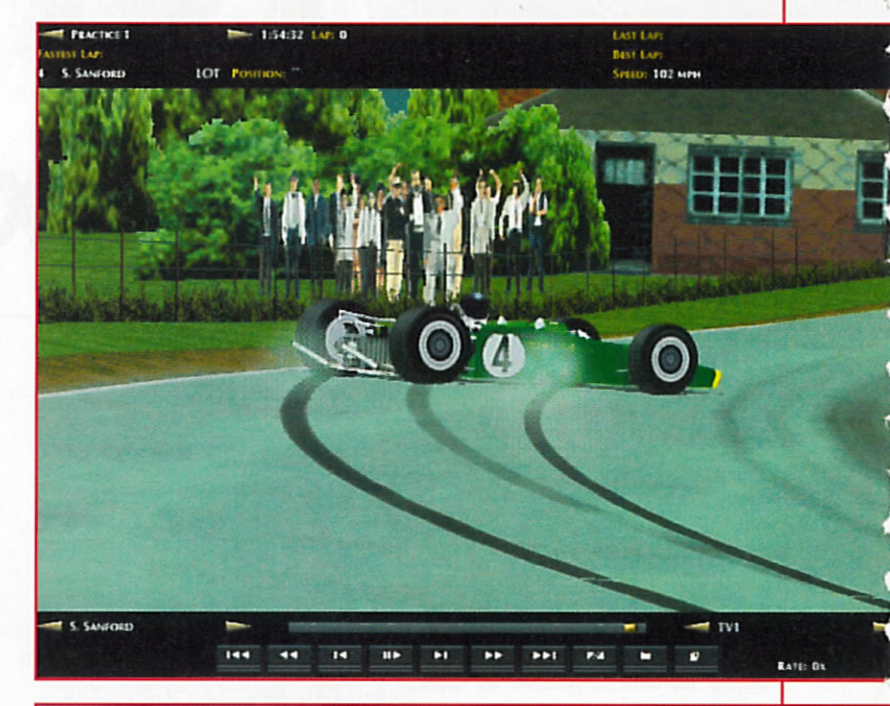
Le pilotage de la voiture s'effectue via le clavier, un joystick ou un volant. Les touches sont entièrement redéfinissable depuis l'interface du jeu. Vous pourrez donc les changer à votre convenance.
Voici néanmoins la description de quelques touches non redéfinissables :

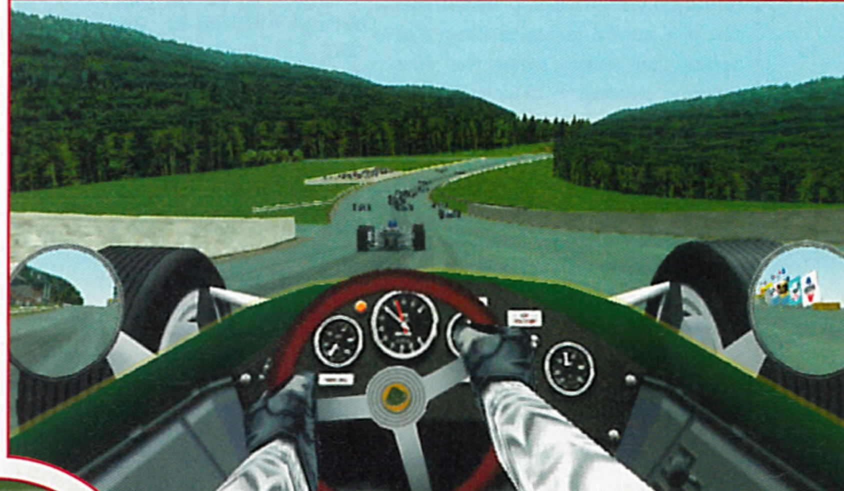
Pilotage :

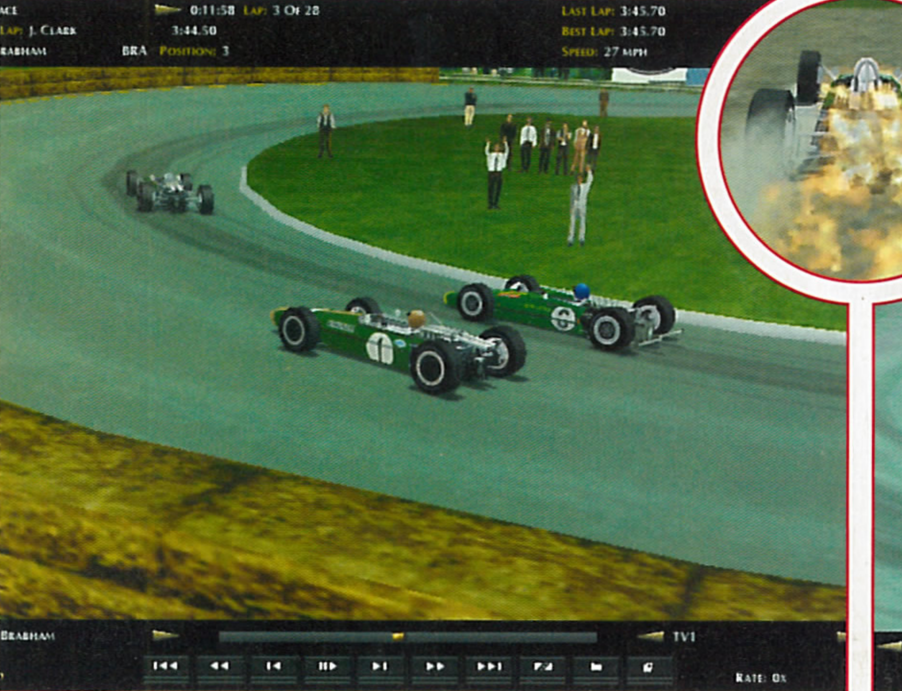
Shift-R	Redémarrer
F10	Bascule entre la vue en mode Poursuite (derrière la voiture) et vue depuis l'habitacle

Ralenti :

C	Caméra suivante
Maj-C	Caméra précédente
Touche 7	Remettre au départ
Touche 1	Avance rapide jusqu'à la fin
Touche 5	Lecture /Pause
Touche 4	Retour image par image
Touche 6	Avance image par image
Maj gauche + Touche 4	Retour rapide
Maj gauche + Touche 6	Avance rapide
Touche 8	Ralentit la vitesse de lecture (l'enregistrement doit être en mode Lecture)
Touche Suppr	Vitesse Normale (temps réel)







0:00:00 Lap: 6
3:39.11
LOT Position: 19
Last Lap: 3:59.78
Best Lap: 3:57.96
Speed: 14 mph
S. Sanford
TV1
Rate: 0x



LES DÉMOS EXCLUSIVES

RED JACK : LA REVANCHE DES BRETHEN

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Voilà typiquement le genre de jeu qu'il est bon de découvrir en démo. Quasiment inconnu jusqu'alors, Red Jack est un jeu d'aventure qui promet. Pour ceux qui connaissent des jeux comme Versailles, Atlantis ou Journey Man 3, le moteur de Red Jack leur semblera familier. En déplaçant la souris dans tous les sens, on peut regarder autour de soi comme si l'on dirigeait sa propre tête. Le problème de ce type de moteur réside dans l'aspect très figé des décors. En nous offrant des animations et un mode de déplacement plus convaincant, les auteurs de Red Jack ont su remédier à cela. Dans le même registre, les décors sont très stylisés. Point d'images de synthèse ou autre rendu photographique. C'est haut en couleur et d'un style particulier. Enfin, la démo est assez longue, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Seul point noir, c'est entièrement en anglais mais, je vous rassure, la version commercialisée sera intégralement en français.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

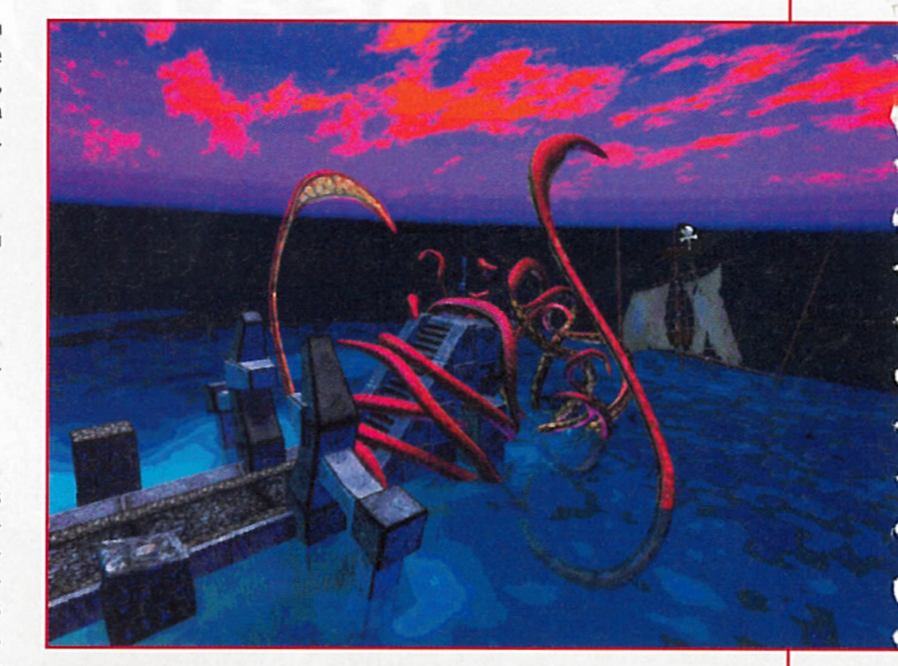
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RED du CD et cliquez sur RED.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. La version française du jeu sera entièrement en français.

MODE D'EMPLOI :

Rien de plus simple. Un fois la démo lancée, il vous suffira de déplacer le curseur de la souris pour regarder autour de vous et de cliquer, lorsque cela est possible, sur les personnages ou les objets qui vous entourent. Lorsqu'un dialogue s'engage, cliquez sur les phrases auxquelles vous voulez répondre. Et voilà,

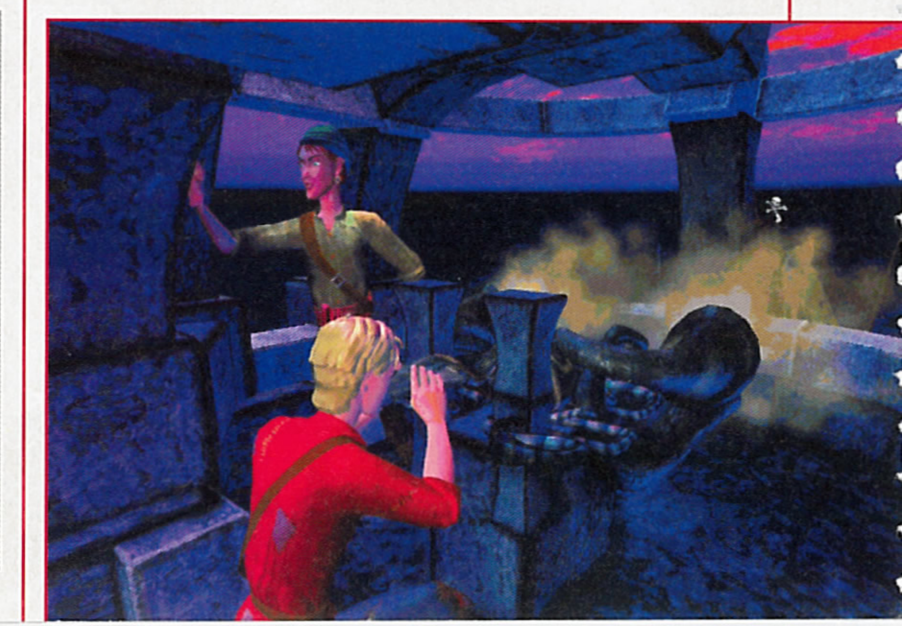






RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.





LA VÉRITÉ EST AILLEURS, DÉCOUVREZ-LA ENFIN SUR VOTRE PC
THE X FILES™
LE JEU
Entrez dans le monde d'X-Files aux côtés de Mulder et Scully. Vous incarnez l'enquêteur Craig Willmore et aidez les agents spéciaux Mulder et Scully à mener leur enquête. Vous découvrirez des indices, examinerez des preuves, réunirez des témoignages et tenterez d'empêcher qu'une affaire soit étouffée. Aurez-vous les facultés nécessaires pour enquêter sur un dossier X-Files ?
Le jeu vidéo The X-Files vous emmène aux frontières du réel.
Disponible dès la rentrée sur PCCD et CD ROM Macintosh
FOX INTERACTIVE
"The X-Files"™ © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. "Twentieth Century Fox", "Fox" et leurs logos associés sont des propriétés de Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Mac est une marque commerciale d'Apple Computers, Inc. www.foxinteractive.com.



LES DÉMOS

GRIM FANDANGO

Editeur : LucasArts
Système : Windows 95/98

LucasArts nous gratifie une fois encore d'un jeu d'aventure fort original, tant au niveau du scénario que du graphisme. Les personnages sont dotés d'un look génial, et l'ambiance sonore est plutôt canon. La démo que nous vous proposons est une version totalement inédite de 160 Mo entièrement en français, offrant plus d'une heure trente de jeu ! Notez que la version commerciale gère la plupart des cartes 3D du marché.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\ du CD et cliquez sur GRIM.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Tapez F1 pendant le déroulement du jeu. Un résumé des commandes apparaitra alors sur l'écran.

HONDA CASTROL SUPERBIKE

Editeur : Interactive Entertainment
Système : Windows 95/98 + Carte 3D en option.

Trois jeux de motos sont prévus en cette fin d'année. Honda Castrol est le premier à sortir. Entre la simulation et l'arcade, cette démo vous permettra d'obtenir un petit aperçu des frayeurs que s'offrent les pilotes de courses.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HONDA du CD et cliquez sur SETUP.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI :

Cette démo ne fonctionne qu'avec un joystick ! ! !

FINAL FANTASY VII

Editeur : Eidos
Système : Windows 95/98 + carte 3D optionnelle

Final Fantasy VII est un véritable phénomène sur console de jeu. Cette adaptation, un peu décevante, disons-le, vous permettra de goûter aux joies des jeux de rôles version console.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FF7 du CD et cliquez sur FF7.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Cartes 3D hautement recommandée

MODE D'EMPLOI :

Clavier :

Pavé numérique 8	Sélection vers le haut dans les menus
Pavé numérique 2	Sélection vers le bas dans les menus
Pavé numérique 4	Sélection vers la gauche dans les menus
Pavé numérique 6	Sélection vers la droite dans les menus
Pavé numérique Enter	Valider la commande
Pavé numérique 0	Annuler
Pavé numérique 9	Une page vers le haut dans les menus
Pavé numérique 3	Une page vers le bas dans les menus
Pavé numérique 1	Place la cible en surbrillance pendant les batailles
Pavé numérique 5	Pause pendant les batailles
Pavé numérique	Menu d'aide
CTRL+Q	Quitter

Gamepad :

Pavé de direction	Sélection
Bouton droit	Valider
Bouton du bas	Annuler
L1	Une page vers le haut dans les menus
R1	Une page vers le bas dans les menus
R2	Place la cible en surbrillance durant les combats
Start	Pause
Select	Menu d'aide

TOTAL ANNIHILATION : BATTLE TACTICS

Editeur : GT Interactive
Système : Windows 95/98

Les amateurs de Total Annihilation l'attendent depuis longtemps. Cette démo de Battle Tactics nécessite que le jeu complet soit préalablement installé sur votre ordinateur.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TA du CD et cliquez sur TA.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Les touches restent les mêmes que celles du jeu original.

MAX 2

Editeur : Interplay
Système : Windows 95/98

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MAX2 du CD et cliquez sur MAX2.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Voir à l'intérieur du jeu.

GEX : ENTER THE GECKO

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98 + 3Dfx obligatoire

Le lézard du jeu de plate-forme reprend du service, mais en 3D cette fois-ci. Pour ceux qui ont raté le premier épisode, GEX est un jeu de plate-forme se déroulant dans l'univers de la télévision.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GEX2 du CD et cliquez sur SETUP.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Carte 3Dfx obligatoire.

MODE D'EMPLOI :

W	Haut
S	Bas
D	Droite
A	Gauche
J	Saut
K	Ramper
L	Coup de langue
Barre d'espace + curseur	Regarder tout autour.
Canard	H ou M
;	Caméra droite
,	Caméra gauche
ESC	Pause
Q	Quitter

JET FIGHTER FULL BURN

Editeur : Mission Studios
Système : Windows 95/98 + Cartes 3D en option

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\JET du CD et cliquez sur INSTALL.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Voir à l'intérieur du jeu.



mobicarte mct **c'est un téléphone gris ou noir métallisé** avec sa housse néoprène Body Glove, un numéro d'appel, une carte à puce mobicarte rechargeable et un crédit d'appels de 30 minutes de communications (valables pendant 2 mois à compter de votre premier appel). Vous pouvez alors appeler le monde entier (225 pays ouverts) et recevoir des appels partout en France Métropolitaine dans la zone de couverture du service Itineris.



mobicarte mct **c'est une maîtrise parfaite des dépenses :** on recharge son crédit d'appels au plus tard tous les 8 mois en achetant une carte à gratter en vente dans les bureaux de tabac, les points de vente GSM et les agences France Télécom.

mobicarte mct c'est **le rechargement de votre crédit** ainsi que la consultation du détail de vos appels par minitel (2,23F/min.).

mobicarte mct c'est un **répondeur intégré** pour ne perdre aucun appel.

mobicarte mct c'est **20 numéros** de votre répertoire téléchargés gratuitement.

mobicarte mct **c'est 50% de réduction** sur les communications de mobicarte vers un autre mobile Itineris et vers **tatoo**. Et en plus, cela ne coûte rien quand on n'appelle pas.

sans facture, sans abonnement.

Pour en savoir plus il suffit d'appeler le N° Vert 0 800 222 800 ou de consulter le site internet mobicarte http://mobicarte.itineris.tm.fr ou le minitel 3615 mobicarte (2,23F/min.). mobicarte mct est disponible dans les points de vente GSM et les agences France Télécom à partir du 8 juin.





PATCHES

Bob Arctor

C'est la rentrée, et on s'embête bien. Afin de combler le temps libre qu'il nous reste, remettons donc le cap sur Total Annihilation et puis aussi un peu sur Flight Simulator 98 que l'on apprécie toujours autant.

Total Annihilation

3D0, l'éditeur d'unités

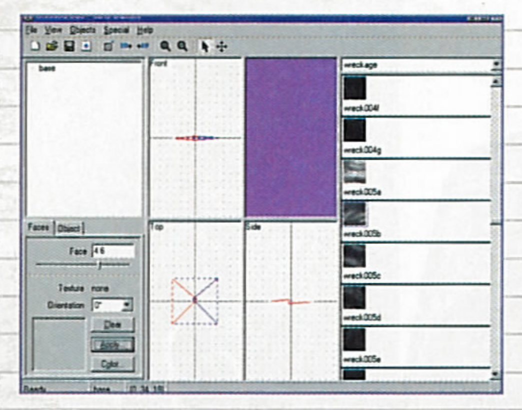


Avec la venue de l'éditeur officiel de scénarios contenu dans Core Contingency, les possibilités de Total Annihilation ne cessent de s'étendre. Il y a quelques temps, les gars de Cavedog ont annoncé qu'ils cesseraient de distribuer des unités supplémentaires sur le Net (sauf à titre exceptionnel) ; aussi, des gens plus rusés que les autres ont-ils enfin réussi à développer un éditeur d'unités, non officiel mais qui tient néanmoins la route.

Attention, éditer un niveau n'est pas aussi simple que réaliser une carte. Il faudra non seulement posséder un certain talent de graphiste, mais lire toutes les (nombreuses) documentations en ligne ainsi que les guides de design. 3Do Builder est l'outil qui vous permettra de faire prendre forme à vos rêves les plus fous. Nanti d'une interface assez simple, il importera les fichiers DXF et les assemblera pour construire une unité. Si vous ne possédez pas de modeleurs de type Amapi, allez donc chercher du côté des freeware au www.rhino3d.com

Conseils sur le design d'unités : http://www.woozle.iinet.net.au/doug/objects3d.html

Télécharger l'éditeur d'unités au http://tadd.annihilated.org/mainframe.html (section Files)



Nouvelles unités pour T.A.

Voici la première vague d'unités développées par des indépendants sérieux : le bundle TADD / sWs Pack #1

Disponible au http://tadd.annihilated.org/mainframe.html, il comprend 14 unités très diverses. L'adversaire ordinateur ne se prive pas non plus de les utiliser, malgré quelques bugs dus à leur programmation. Leur qualité est assez semblable à leur alter ego officiel, leurs animations et leur sons, parfois même supérieurs. Une seconde fournée sera bientôt disponible.

Nos nouveaux copains

Wraith (Arm)



Unité vraiment originale, le Wraith n'a aucune arme sur lui. En revanche, il jouera le rôle d'infirmerie sur pattes en soignant et en reprenant les unités amies ou ennemies. Il a aussi le pouvoir, et pas des moindres, de ressusciter les unités et les bâtiments morts à partir de leurs carcasses.

Soulreaver (Core)



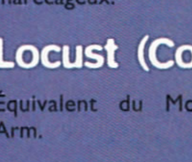
Équivalent du Wraith Arm, en plus lent mais en mieux protégé.

Mosquito (Arm)



Un Hovercraft d'attaque rapide, muni de laser. Une grande vélocité en milieux marécageux.

Locust (Core)



Équivalent du Mosquito Arm.

Hellfire (Core)

Avec son laser rose extrêmement puissant et sa grande lenteur de déplacement, le Hellfire est immanquable. On l'utilisera par paquets de cinq pour réduire une base en cendres, conjointement aux autres unités lourdes.

Gryphon (Arm)



Intercepteur air-air, le Gryphon et doté de missiles à moyenne portée.

Harpy (Core)



Intercepteur aérien très efficace, muni de missiles air-air courte portée et de deux missiles air-sol.

Dragon (Core)



Avion à décollage vertical, le Dragon est spécialisé dans la destruction d'unités mobiles qu'il atteindra sans peine grâce à ses missiles guidés.

Liche (Arm)



Bombardier de grande puissance, il deviendra vite le cauchemar de vos ennemis grâce à sa faculté de camouflage.

Spirit (Core)



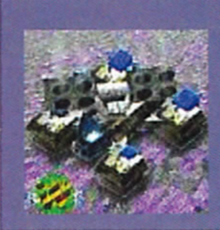
Bombardier lourd furtif, d'une puissance supérieure à son alter ego Arm.

Campbell (Arm)



Le Campbell a été surnommé par ses auteurs «le tueur de Krogoth». Tout un programme. Muni de lasers et de missiles guidés, il constituera l'ultime ligne de défense.

Kaat (Arm)



Un flakker mobile, qui vous aidera à déblayer les cieux et à défendre votre corps expéditionnaire.

Battle Bee (Core)



Une pièce d'artillerie mobile de très longue portée, très onéreuse et très lente.

microNAUGHT (Arm)



Le microNAUGHT est le fruit de la meilleure des technologies bioniques. Plus faible que le Pee-Wee et armé d'un petit laser, on le construira shistoire d'encombrer...



http://www.mygale.org/02/yvanc/navyg1.htm

Flight simulator 98

Les moving maps et les G.P.S. pour FS 98 sont légion. Certains ne sont pas terribles, d'autres assez bons et commerciaux. Dans tous les cas, l'excellent programme de Yvan Chambault (yvan.chambault@mail.dotcom.fr) combine les deux fonctions et demeure, chose de plus en plus rare, freeware. Contrairement à ses concurrents qui utilisent bien souvent des fichiers de waypoints aux formats propriétaires, Navyg utilise les bases de données de Flightplanner 4.0 (l'un des meilleurs utilitaires de plans de vol), lui aussi un graticiel (je hais ce terme grotesque), très répandu dans le milieu. Navyg est un programme indépendant qui peut aussi se placer sur la fenêtre de Flight Simulator (pour les cartes 3D supportant les modes fenêtre). Navyg dispose d'un petit gestionnaire de bases de données et affiche tous les éléments présents sur un scénario de Flight Simulator. Son utilisation est d'une grande simplicité et ne requiert qu'une installation minimum. Pour ce faire, ne pas oublier de consulter la documentation, ou mieux d'aller faire un tour sur la page Web. Navyg sera mis à jour régulièrement.

FS 98 : Réarmement

En attendant Combat Flight Simulator qui doit sortir bientôt, les avions militaires ont la part belle dans Flight Simulator 98. La page ibérique du www.fsplanet.com se pare de ses plus beaux atours dans la section package, qui nous propose de nombreux packs (avions et panels, bien souvent aussi livrés avec les sons) gratuits d'appareils illustres. Parmi ceux-ci, un superbe B-17 (Memphis Belle) au cockpit quasi conforme et au modèle de vol crédible, un F117 livré avec MFDs, mais aussi un somptueux panel de Jaguar.

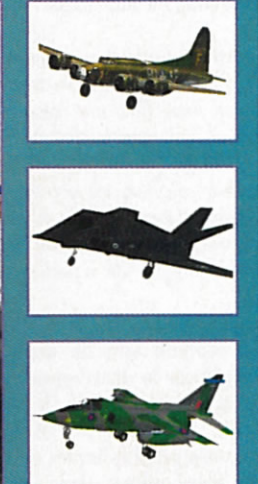


Le panel du jaguar.



B-17 «Memphis Belle».





Courrier

Cyber-plouf... on se jette à l'eau. **Il vous est désormais possible** de participer à cette rubrique en **nous envoyant des e-mails.** Pourquoi avoir attendu si **longtemps ? Parce qu'un lecteur** vraiment motivé ne se laisse pas **arrêter par l'effort surhumain qui** consiste à poster une enveloppe. **Dans ce cas, pourquoi le faire** aujourd'hui ? Parce qu'envoyer **une lettre est un geste de moins en** moins naturel. Par la poste, on **reçoit ses factures et par mail des** nouvelles des copains. Les temps **changent, quoi. Joystick,** Courrier des lecteurs, **6 bis, rue Fournier,** 92588 Clichy Cedex. **monsieur pomme de terre** (pom2ter@joystick.fr)

Tous en taule grâce au DVD

Je souhaite investir dans un DVD. Mais vous savez comme moi que les DVD vidéo zone 2 ne sont pas légion. Il me faudra donc investir dans un lecteur zone 1 et le commander aux USA. Des deux sites que vous avez donnés dans un précédent numéro, je retiendrai www.dvdexpress.com. On y trouve ce qu'on veut à un prix moyen de 120 francs (20 $). À cela, il faut ajouter une petite taxe US de 5 %, plus les frais de port. Le site nous donne le choix entre un FedEx au prix exorbitant de 200 F, mais dont la livraison est garantie sous 4 jours et l'US Postal Service à 2$ par DVD mais livraison non garantie, entre 2 et 4 semaines... et allez vous plaindre si votre commande s'égare dans l'Atlantique ! Dernier problème, la douane. Faudra-t-il encore payer les 20,6 % de TVA ? Parce que là, ça les emmène à 170 balles pièce.

Cédric Jaussaud (91)

Affalé sur le canapé, un cocktail frais disposé à distance règlementaire... il ne manque, pour parfaire ce bonheur estival, qu'un bon film en V.O. sous-titré, donc sur DVD car, diantre, nous sommes des esthètes sur-équipés. Mais là, tout ce complique, comme le confirme cette seconde lettre :

Il est vital que je m'achète un DVD au plus vite, sinon je risque de ne pas rater mon bac une seconde fois. Mais je ne comprends rien à leur système de zones. Que me conseillez-vous ? Un DVD de salon ou un lecteur sur mon PC ? Merci à Daggerfall de m'avoir aidé à rater une première fois mon bac, sans lui ça n'aurait pas été si facile.

Julie (92)

On reprend tout du début. Pour maîtriser la distribution de leurs films à travers le monde, les éditeurs ont bridé les DVD, les divisant en quatre zones géographiques de compatibilité. Sans entrer dans le détail, disons que le problème majeur que nous pose ce système réside dans le fait que les USA sont en zone 2, tandis que la France est en zone 1 (exception faite pour les Antilles françaises qui sont en zone 4, mais nous ne sommes pas à une aberration près). Les DVD de zone 1 (nous) sont aujourd'hui limités à une poignée de titres, tandis que la zone 2 est riche de toutes les nouveautés. De plus, à la différence des disques laser vidéo ou LD, les DVD américains (zone 2) intègrent presque systématiquement sous-titres et doublages en plusieurs langues, dont le français (pour le Canada francophone). Nous voici donc tous irrésistiblement tentés d'avoir un DVD zone 2 ou, comble du luxe, un DVD multi-zones. Trois solutions sont spontanément apparues dans mon entourage.

- Gana le gros bourge s'est offert un DVD de salon et, sombrant définivement dans la délinquance juvénile, a fait changer la Rom de son lecteur pour qu'elle ne tienne plus compte des fameux secteurs. Cette opération, illégale, est tout de même proposée par de nombreux revendeurs pour une somme aléatoire allant de 1 000 à 2 000 balles. N'oubliez pas qu'une telle modification annule la garantie de votre matériel. De nombreux lecteurs de salon recèlent aussi des menus cachés, genre cheat-modes, permettant de changer de zone. Toutes les bidouilles de se genre se trouvent sur Internet, en introduisant la référence de votre DVD sur un moteur de recherche genre Altavista et en y passant le temps qu'il faut. Coût total pour la config « gana le milliardaire » : dans les 5 000 balles.
- Un pote à moi a préféré installer un lecteur DVD sur son PC. Problème : son PC est dans sa chambre, sa télé dans le salon. Il s'est donc aussi acheté huit mètres de câble péritel blindé, à 100 balles le mètre, ce qui fait toujours mal. Même avec ce surcoût, nous sommes très loin des fastes de Gana, notre princesse monégasque : dans les 1 500 balles pour le lecteur. Par contre, mon pote doit courir dans sa chambre pour faire mettre la pose, tandis que Gana appuie nonchalamment sur sa télécommande. Un luxe tout de même cher payé.
- Kant lui, a fait son malin. Il a récupéré de quoi se monter un second PC (même pas de clavier, juste une souris, moniteur 14 pouces, P166 sur carte mère obsolète, SB 16, 16 Mo de Ram, lecteur de DVD et surtout une carte de décompression MPEG). Ce second PC trône dans le salon au côté de sa télé chérie, ce qui est somme toute très laid. DVD (environ 1 500 balles) + carte de décompression MPEG (environ 600 balles) : donc un coût total d'environ 2 100 balles ordi non compris, dizaines d'heures de bidouille en prime.

Si vous avez choisi l'option DVD-Rom, vous n'êtes pas encore arrivé au bout de vos peines. Il faut maintenant décoder le signal MPEG2. Certaines cartes graphiques le font en hard. Notre choix se porte sur la All in Wonder Pro d'ATI (environ 1 500 balles), entre autres parce qu'en plus, elle convertit à loisir le signal aux trois formats PAL, SECAM et NTSC, tandis que la plupart des autres nécessitent un téléviseur acceptant le NTSC (ce qui est tout de même très courant). En revanche, la All in Wonder Pro demande un P233 MMX au minimum. Autre possibilité, ajouter une carte de décompression MPEG (environ 600 balles). C'est le choix de Kant, car son processeur est faible. Enfin, on peut décoder le MPEG2 en soft. Le logiciel ne coûte que 150 balles environ, mais il mobilise votre CPU qui devra être au minimum un PII 300.

En ce qui concerne la technique, il n'y a plus qu'à déjouer le problème des zones sur un DVD-Rom. C'est beaucoup plus simple que pour un lecteur de salon, car la sectorisation se fait par les drivers du lecteur, le hardware étant le même pour le monde entier. Quand vous achetez un lecteur DVD en France, on vous refile des drivers n'acceptant que la zone 1. Il suffit donc de vous procurer les drivers américains de votre DVD, librement disponibles sur le site Internet du fabricant. Nous ne pouvons bien évidemment pas mettre ces drivers sur le CD de Joy, ce serait illégal.

Reste enfin à acheter ses disques aux USA, puisque les rares boutiques françaises distributant des imports s'amusent à les vendre dans les 350 balles. Nous vous conseillons vivement de les commander par FedEx, et pour amortir le coût du transport, de faire des commandes groupées. Il n'y a évidemment pas de moyen légal de contourner les droits de douanes qui vous seront directement facturés par FedEx. Ouf, c'est tout. Bon cocktail, bon canapé, bon film.

En bref, parce que j'ai fait trop long

Où trouver le patch qui débugge Daggerfall ?

(Hedwig, Belgique)

Adresse incontournable : www.honesty.com/jackel/dagger/espdag.html. Vous y trouverez les derniers patches, mais également de nouvelles quêtes (non officielles) programmées par des fans. Consultez attentivement les fichiers Read Me avant d'installer ces quêtes. Il y a souvent des bidouilles à faire, ou des fichiers annexes à télécharger à d'autres adresses.

Nostalgique de l'Amiga, j'aimerais savoir comment convertir mes vieux travaux sur DeluxPaint IV vers PC en BMP, JPEG ou autre.

(Fantoumasse, Romainville)

Arg, c'est très compliqué car ce format date de l'époque où les pixels de l'Amiga n'étaient pas carrés, mais légèrement rectangulaires. La solution se trouve encore une fois sur Internet, sur les forums ircnet #amiga.fr ou #artbas, hantés par des fondus de cette bécane. Je ne saurais que trop te conseiller également la lecture de «Dream», excellent mensuel entièrement consacré à l'Amiga. (Merci à Cafeïne pour le coup de main)

J'hésite entre m'acheter Coupe du Monde 98 sur PC ou sur PlayStation.

(Julien Mangot, 77)

Graphiquement, si vous avez la config suffisante c.à.d. un P200 et une 3Dfx, le PC est très supérieur. Mais la PlayStation l'emporte haut la main en convivialité. On appuie sur Start et on joue avec ses potes sur la grande télé... Mon choix perso se porte donc, trahison, sur la console.

En lisant certains articles de Joystick, j'ai remarqué certaines vulgarités du genre : putain, merde, etc. Pourriez-vous utiliser un language plus correcte dans vos articles ?

(anonyme)

Que nenni, foutredieu (Moulinex)



Corsairs
>DEVENEZ LE CORSAIRE LE PLUS RICHE ET LE PLUS REDOUTE DE TOUS LES TEMPS
>GEREZ VOTRE FLOTTE D'UNE MAIN DE FER ET NEGOCIEZ VOS PRISES DE GUERRE
>POUR LA PREMIERE FOIS DIRIGEZ CHAQUE MEMBRE DE VOTRE EQUIPAGE LORS DES ABORDAGES
© 1998, MICROÏDS
PC CD ROM
MICROÏDS
www.microids.com
PARTEZ A LA CONQUETE DES MERS DU SUD


Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil.
MON FUSIL EST DEVENU MON MEILLEUR AMI.
J'AI DEPLOYE MES TROUPES SUR LA CARTE TRANSPARENTE.
JE SAIS OU SONT LES CENTRALES ENERGETIQUES.
"QUELQU'UN PEUT-IL POURQUOI JE SUIS
J'AI DES MYRIADES DE TANKS.
JE CONNAIS LES SECTEURS TRANQUILLES.
DMG 100
RLD 68%
EGY 11
AMR 50%
Fox
Microsoft SideWinder Compatible Force Feedback Pro
TERRATOOLS
Computer Graphics Solutions
Espèce de tête de lard, si tu meurs, c'est que t'as pas suffisamment mouillé ta chemise. Dans Urban Assault, si tu veux sauver la terre, faut pas t'attendre à une promenade de santé. Tu devras te téléporter dans l'un des 15 différents véhicules mis à ta disposition et te mesurer à l'ennemi en le regardant
© 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Urban Assault sont soit des marques déposées par Microsoft Corporation, soit des marques de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft
Jusqu'où irez-vous ?®

JE ME SUIS TELEPORTE DANS UN JET.

J'AI CONDUIT MA JEEP COMME UN FONDU.

www.eu.microsoft.com/france/jeux/

ME DIRE ENCORE MORT ?"

JE ME DEFENDS COMME UN DIEU VIVANT.

JE SUIS LE MAITRE INCONTESTE DES AIRS.

J'AI DESCENDU EN FLAMMES UN BIPLAN TAERKAST.

URBAN ASSAULT™

dans le blanc des yeux. Tout ça en mettant au point la stratégie globale pour gagner la guerre. Tu devras gérer des ressources, créer des bâtiments et de nouvelles unités, upgrader des technologies et déployer tes unités sur le champ de bataille. **D'accord, passer des années à étudier l'art de la guerre, ça peut aider. Mais pour gagner, t'as plutôt intérêt à sulfater tout ce qui bouge.**



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Procès d'O.J. Microsoft

Face à l'accusation de position dominante (putain d'euphémisme !) lancée par le gouvernement américain contre Microsoft, le numéro 1 mondial des logiciels a déclaré que cette accusation était " sans fondement ". Non content de faire prendre des vessies pour des lanternes, Bill Gates a déposé une " contre-plainte " contre les 20 états américains qui ont soutenu les autorités fédérales. En attendant, la première audience est prévue le 8 septembre.

Edito

Là je sèche. Parce qu'il fait chaud mais parce que c'est comme ça. L'angoisse de la page blanche que ça s'appelle. On se demande d'ailleurs pourquoi ne pas appeler ça l'angoisse de l'écran blanc. Remarquez je ne suis pas plus angoissé que ça mais vous voyez l'idée générale. La langue française est riche d'expressions imagées, empruntées à divers métiers ou techniques. Mais des métaphores en rapport avec l'informatique ou le jeu, il n'y en a pas. Pas encore en dehors de nos petits cercles d'initiés. De la vapeur, nous avons hérité "être sous pression"; de l'électricité "péter un plomb" et autre "disjoncter". Et je passe sur "avoir le vent en poupe", "virer de bord", etc. Bon ok, "je change de disque". Ces expressions, tout le monde les utilise sans que cela paraisse incongru, dans les médias, dans les romans, au cinéma. C'est marrant de penser que dans quelques dizaines d'années, on pourra entendre "Albert est sympa mais buggé à mort" ou encore "J'ai pas su quoi lui répondre, j'étais complètement formaté". Peut-être même, "Arrête de faire ton Billou" qui remplacera "se prendre pour le maître du monde" ou bien "Celle-là, c'est une vraie Lara Croft" qui renverra aux oubliettes Jane Mansfield. Voilà, hop, finalement, je m'en suis pas mal tiré, pour cet édito. Le truc, c'est d'écrire ce qu'on ressent, même si ce qu'on ressent c'est qu'on n'arrive pas à écrire. Voilà, c'est ça le truc, laisser couler et écrire ce qui passe par la tête.

Cyrille Baron



C'est l'étron

Intel vient d'annoncer la baisse de ses tarifs de composants pour le Celeron, pour être vraiment sûr qu'il soit en dessous des 1 000 dollars. Comme ça, ça fera plus de mauvaises machines vendues dans le monde. Intel va aussi se lancer dans la fabrications de pagaies. Celles-ci seront vendues en option avec les micros du type Celeron, et aideront les consommateurs à ramer.

Prochainement dans les salles

LOLA LA MOTARDE

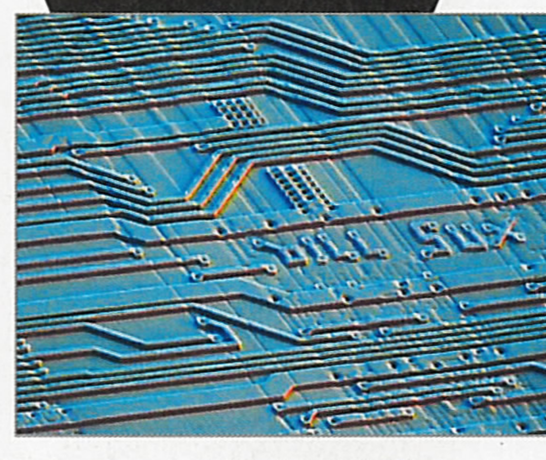
Genre : Aventures - Road Movie
Durée : 255 minutes
Distribution: Romane Borhinger, Christopher Walken, J.T. Walsh.

Lola (Romane Borhinger) ne vit que pour sa kawazaki ZX6R. Milo (Christopher Walken), l'ami garagiste chez qui elle travaille pour se payer les pièces de rechange, la malmène et lui impose des réparations dégradantes. Un beau jour, Lola réunit assez d'argent pour prendre l'autoroute du Sud et rouler vers Perpignan . Elle est enlevée par le syndicat des camionneurs sur le parking d'un Restoroute. Dès lors, elle devra se battre pour sa liberté et sa passion : vivre vite.

Telex

La démo d'Urban Assault est disponible chez Microsoft. A consommer sans modération tout en lisant le test de ce mois-ci.

BILL SUX



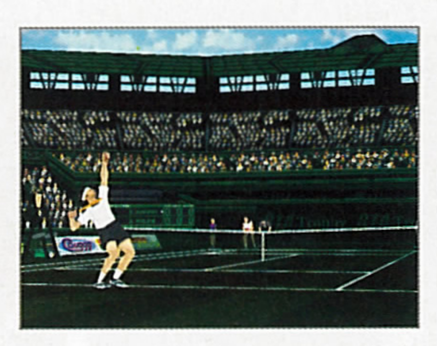
Le magazine "Time" s'est fait l'écho d'un cas intéressant de graffiti high-tech. Il semblerait qu'un couple d'ingénieurs d'Intel travaillant à la conception d'une version récente du Pentium aient inclus dans ce processeur un message indiquant sans ambages leurs sentiments à l'égard de Bill Gates, président de Microsoft et bon ami d'Intel. Mais pas dans le code, hein. En examinant, à l'aide d'un puissant microscope électronique, une zone précise du processeur -une zone minuscule large de quelques microns- on peut distinctement déchiffrer, dans les pistes de silicium, la phrase : "bill sux". Ce léger détail a été découvert par hasard. Un grand nombre de ces processeurs avaient déjà été lancés sur le marché et utilisés dans plusieurs dizaines de milliers de PC.

Intel a déclaré que les deux ingénieurs responsables étaient d'anciens employés de Motorola, la société produisant les processeurs équipant les Mac d'Apple. Évidemment, dès que le tag fut rendu public, les deux ingénieurs ont été virés par Intel. Avec perte et fracas, même. En attendant, je me demande bien si mon PC fait partie de cette série limitée assez réjouissante, n'ayons pas peur des mots. Un Pentium buggé, mais quel bug ! Si vous avez acheté un PC récemment, vous avez peut être le graffiti. Ne vendez pas votre bécane. C'est super collector !

Sierra Pro Pilot Stop !

On savait Pro Pilot obsolète. Dynamix le confirme puisque Pro Pilot 99 est annoncé pour le mois d'octobre aux Zétazunis. La nouvelle mouture sera (enfin) accélérée 3D. Bref, on oublie la version testée dans ce numéro et on attend. Ceux qui l'on déjà acheté seront ravis. C'est un peu du foutage de gueule, non ?

Ping-pong géant





Alors là, je me marre. Actua Tennis… eh eh eh. Ça ne me fait rien du tout : ni tremblements nerveux, ni accablement soudain, rien. C'est du tennis : aucune chance qu'il atterrisse sur mon bureau pour un test çui-là, je suis tranquille. De toute façon, je suis pris : trop de jeux de foot ces temps-ci. Mmmm, quoi ? Je parle pas du jeu ? Faites un effort, j'ai mis les photos exprès. Allez, je vous fais le son : plop… plop… plop…

Fortune et Gloire

Rappel des épisodes précédents : Hasbro vient de racheter Microprose, Psygnosis "aurait" été racheté par Eidos, Virgin n'a pas encore trouvé d' acquéreur et Broderbund est également à vendre.
Épisode d'aujourd'hui : le groupe Cendant qui possède Sierra, Blizzard et Berkeley System est à vendre (voir news "Grande braderie d'été"). La semaine prochaine, deux programmes possibles en raison de la Coupe du Monde du n'importe quoi : GT Interactive compte ses sous et rafle tout, ou bien Bill G., un mystérieux investisseur, fait péter le chéquier entre deux procès.

Prochainement dans les salles

LES NAINS
Genre : Comédie dramatique
Durée : 90 minutes
Distribution : Leonardo Di Caprio, Kendy Ty (excellent)

Facteur au Tibet, Wong Kar Paï (Leonardo Dicaprio), un type peu sympathique, est engagé pour repeindre 200 kilomètres de pylônes de remonte-pentes. Après une chute d'une centaine de mètres, et l'amputation des deux jambes, le jeune homme brisé est recueilli par des témoins de Jéhovah (Kendy Ty). Dépouillé, réaliste, un film dur et dérangeant sur la solitude, les relations familiales et la peinture au rouleau. Pingouin d'argent à Berlin.

Opération à code ouvert

Personne n'est foutu de nous expliquer les implications réelles du procès de Microsoft, mais bon, voilà le dernier rebondissement en date. Puisque Microsoft pretend que son navigateur ne peut pas être retiré car il est partie intégrante de Windows98, les juges fédéraux ont dit (euh, à peu près, hein, je traduis avec l'accent) : "Okay, pouichque c'est comme cha, give nous le source code de le windows, on va juché nous-mêmes si c'est la vérité true, yeah". C'est un comité d'experts du tribunal qui va examiner tout ça. Vous savez, un comité d'experts, c'est constitué de plein d'informaticiens qui ont travaillé à gauche, qui sont susceptibles de travailler à droite… J'imagine que Billou va être ravi de donner le code source (c'est-à-dire tous les secrets de programmation) du cœur de Windows à ces braves gens…

SOUS LE SOLEIL DE Solar







J'ai été agréablement impressionné par une démonstration de Solar. Il s'agit d'un jeu de stratégie/temps réel dans un univers mystique et magique. Son moteur 3D m'a séduit, avec de chouettes effets de lumière et un zoom bien fichu. Le graphisme m'a bien plu aussi, joli, original, exotique. Ludiquement, le jeu devrait s'inscrire, comme bien d'autres, dans la lignée des Warcraft 2 et Command & Conquer, avec cependant quelques nouveautées régénératrices : la présence d'un dieu dont il faut s'attirer les faveurs ou apaiser la colère en lui faisant des offrandes et la possibilité de faire évoluer ses personnages jusqu'à ce qu'ils parviennent au rang de héros. Développé par Creative Edge, Solar sortira en novembre chez Ubi Soft.



Thomson SE FAIT LANCER DANS LE Multimédia

Dans le cadre de l'opération de privatisation de Thomson Multimédia, Microsoft sera actionnaire. Ça veut dire que les téléviseurs, machines à laver, lave-vaisselle et ouvre-boîtes électriques, auront tous quelque chose de Bill Gates dans les entrailles. Tiens ! pendant que j'y pense, ça concernera aussi les ordinateurs Thomson. Si, si, vous savez bien, ceux qui sont chers, moches, qui sont dans les écoles primaires et qui ne marchent pas.

Prochainement dans les salles

LE GRAND MUR

Genre : Fresque sociale
Durée : 117 minutes
Distribution : Wadeck Stanzack, Mako, Ziang Quiuong (excellent)

Daniel (Wadeck Stanzack) est un maçon désœuvré et dépressif. Une récente rupture avec sa femme et des échecs répétés dans son milieu professionnel l'amènent à voyager en République Populaire de Chine. C'est ici qu'il se réconciliera avec son métier et errera de villages en villages, de petits boulots en petits boulots, traversant tout le pays en passant d'un échafaudage à l'autre.

Prochainement dans les salles

LE JOUFFLU

Genre : Comédie Erotique
Durée : 80 mn
Distribution : Pierre Mondy, Popeck, Emmanuelle Béart

Au camping du Mouflon, « le joufflu » (Pierre Mondy) et monsieur Skovack (Popeck) trompent l'ennui en s'injectant du hachisch. L'arrivée de Julie (Emmanuelle Béart) une handicapée moteur aux mœurs légères, chamboule tout ce petit monde. S'enchaînent alors quiproquos cocasses et scènes coquines.

SERVICE PATCH 98



Microsoft a sorti (le 18 août) le premier " service pack " pour Windows 98. Il apportera DirectX 6 et différents éléments pour faciliter l'upgrade des machines anciennes (genre 486 et premiers Pentium) et la gestion des réseaux. J'ai bien écrit " faciliter ", parce que, attention, dans la terminologie Microsoft, un " service pack " ça apporte des fonctionnalités nouvelles, ça ne corrige pas les bugs, non, non, non. Enfin si, un peu, mais ça apporte plus de service que ça ne corrige de bugs. Pour l'instant, on ne sait pas ce qu'il en sera pour les versions françaises. Le bêta test de Windows 95 continue...

Prochainement dans les salles

LE SNIPER

Genre : Historique
Durée : 495 minutes
Distribution: Valeria Bruni Tedeschi, David Patrick Kelly, Ed Harris

Yolande (Valeria Bruni-Tedeschi) caissière dans un magasin de luminaires, s'éprend de Paolo (David Patrick Kelly) un jeune Yougoslave tenancier d'une roulotte de tir au fusil à la Foire du trône. D'origine serbe, Yolande tente de remonter le passé troublant de Paolo pour déterminer si pendant la guerre il était Serbe ou Croate.

UNE BELLE HISTOIRE

Bon, calmez votre joie. L'article de " Time Magazine " sur le graffiti high tech (bill sux) n'était qu'un gros canular. Un petit plaisantin s'est amusé, avec un logiciel de retouche d'images, à pondre cette photo truquée. Dommage, c'était une belle histoire.



L'accouchement DE TROP

Elizabeth, la jeune maman qui s'est rendue célèbre en accouchant en direct sur le Net, le 16 Juin dernier, aurait mieux fait de s'abstenir. En effet, le département de police de Floride l'a reconnue comme étant Elizabeth Ann Oliver, 40 ans, recherchée pour émission de chèques sans provision. Après avoir disparu de la circulation pendant deux semaines, elle a décidé de se rendre aux autorités du comté d'Orange. Bien qu'elle fut remise en liberté contre une caution de 9 000 dollars, il n'en demeure pas moins qu'elle est encore et toujours recherchée par les autorités du comté de Seminole. Comme quoi, faire l'intéressant devant une Web-cam peut être aussi révélateur de connerie.

Lord of the blizzard

Blizzard a déçu pas mal de ses fans grouillants en ne sortant pas Lord of The Clans. Simple lassitude ou histoire de gros sous ? Qu'importe, des joueurs moins empotés que d'autres ont décidé de faire une pétition pour que ce jeu soit distribué envers et contre tout. Dans les lettres envoyées (quelques centaines), on trouve une grande majorité de mécontents, quelques fanatiques du Mac qui en profitent pour mendier des sorties et d'autres râleurs. En tout cas, c'est bien gentil pour Blizzard. Si j'etais eux, je garderais les adresses e-mail pour me faire un super répertoire à offrir au directeur du Marketing, d'autant que chez Cendant, c'est très à la mode. Enfin allez-y, c'est pour la bonne cause et ça se passe au http://members.aol.com/Pschneid50/Warcraft.html







STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR : VIRGIN
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 98

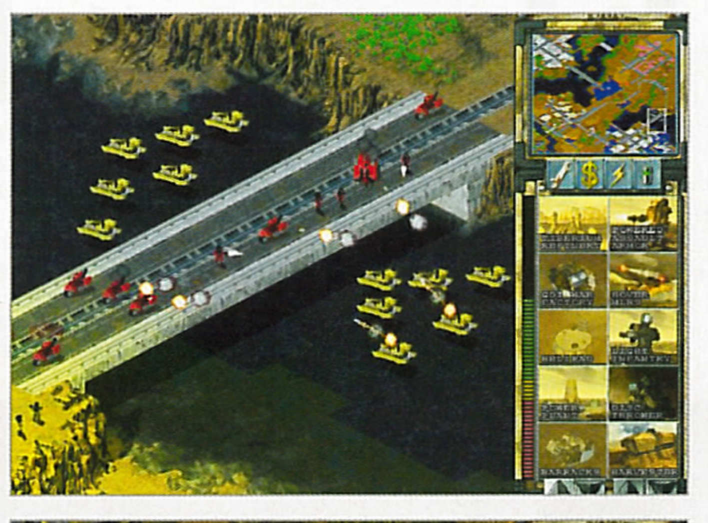
Command and conquer
Soleil de Tiberium

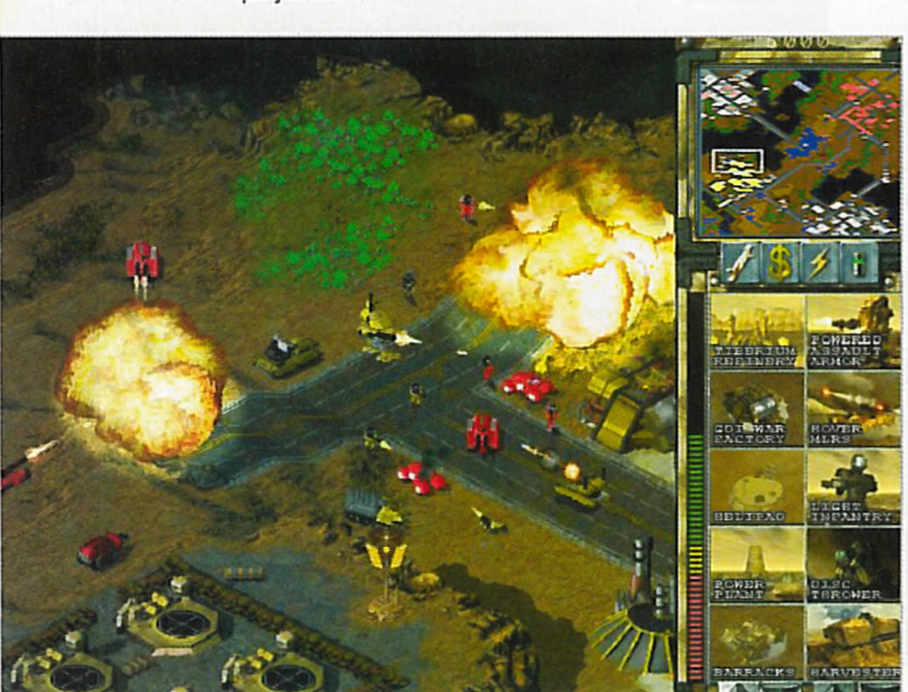






Alors là, autant être clair d'entrée, je n'ai rien, mais alors rien de nouveau à vous apprendre sur C&C : Tiberium machinchose (Fishbone, me dit en passant : « Bah c'est un peu comme d'habitude, ça change pas, mais bon… »). En fait, depuis l'E3, il n'y a rien de neuf de la part de Westwood. Alors avec ce qu'on vous a déjà raconté durant le compte-rendu du salon, plus le reportage de Morgan quelques mois avant, vous en savez autant que nous. Les seuls trucs un peu nouveau, ce sont ces screenshots que vous voyez. Et encore, ils ont visiblement été pris sur la version de démo faite pour l'E3, c'est-à-dire en mai 97. Pas très bon signe pour un jeu prévu pour la mi-novembre… Enfin, moi, ce que j'en dis…







LA TRILOGIE MONKEY ISLAND™

The Secret of Monkey Island — A Graphic Adventure by Ron Gilbert

LeChuck's Revenge — Monkey Island 2 — A Graphic Adventure by Ron Gilbert

LucasArts Entertainment Company présente — The Curse of Monkey Island — La Malédiction de l'Île aux Singes — Version française intégrale

ALORS MOUSSAILLON, ON VEUT DEVENIR UN HÉROS ?

Pour la première fois, les 3 aventures de "l'Île aux Singes" réunies.

Sillonnez les mers, rencontrez pirates fantômes et flibustiers, et revivez les aventures cocasses de Guybrush, d'Elaine et du pirate LeChuck sur l'Île maudite. Alors, affûtez votre sabre et à l'abordage ! ! !

"La saga Monkey Island est devenue une telle référence dans le domaine des jeux vidéo, qu'il n'est pas rare de voir utiliser la formule A la Monkey Island". JOYSTICK







www.lucasarts.com

news



Prochainement dans les salles

LA RETOURNADE

Genre : Drame
Durée : 180 minutes
Distribution: Gérard Darmon, Anne Brochet, Michel Blanc, Harvey Keitel

Pierre (Gérard Darmon) croit se trouver face à son destin lorsque son médecin lui apprend qu'il souffre d'une maladie rare : la " retournade ". Il ne lui reste plus qu'une trentaine d'années à vivre. Le salut viendra-t-il de Samantha (Michel Blanc) un travesti se faisant régulièrement battre, ou de son ex-femme Carine (Anne Brochet) qu'il harcèle avec une lampe de poche à la sortie de son travail depuis dix ans ?

Quizz : Dans quel film ont joué Richard Burton et Bourvil ?

Pas fastoche, j'avoue. C'est " Le Jour le plus Long ". Retrouver les plaisirs extrêmes d'un parachutage derrière les lignes allemandes, à la veille du débarquement du 6 juin en Normandie, c'est ce que vous proposera 101st Airborn, en vous mettant à la tête de 18 paras. Et il ressemble à un gros morceau, ce jeu-là... 9 campagnes de 21 missions chacune et dans lesquelles il faudra jongler avec sa poignée de soldats face à un ennemi retranché et en surnombre (jusqu'à 140 dans les scénarios les plus chauds). Et ça n'a pas l'air d'être un Space Invader du tout. Non non, plutôt un jeu réaliste et même pointilleux, avec une gestion de la nourriture et des blessures (tenant compte de 47 localisations de blessures), les armes d'époque aux caractéristiques fidèlement reproduites et la topographie exacte de la Normandie d'antan. Pour former votre équipe, vous choisirez vos hommes parmi les 48 proposés, aux caractéristiques et compétences différentes.

Le système sera basé sur le tour par tour, tout en empruntant des éléments à la stratégie/temps réel (cocktail qui avait donné de bonnes choses avec MAX). 101st Airborne est développé par Empire, édité chez Ubi Soft et sa sortie est prévue pour octobre.

Telex

D'après Blankgaming.com, Les voix de Tiberian Sun seront celles de James Earl Jones (Darth Vader, Thulsa Doom) et de Michael Biehn (Michael Biehn). En France on ne sais pas. Jacques Balutin et Roger Carel, j'imagine.

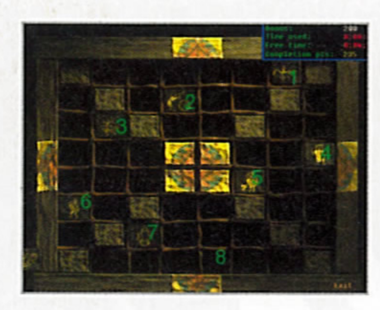
Plan thune

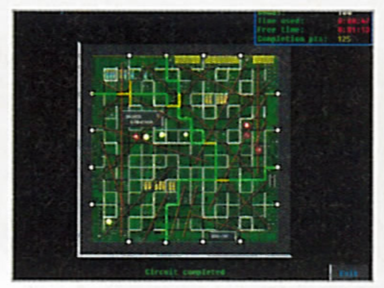
Si vous aussi, vous voulez entendre tous les jours les mêmes phrases bidons en rentrant crevé du boulot, du genre : "Feignasse qui gagne son pognon en jouant toute la journée à des jeux vidéo ! Scandale ! Donne-moi tes sous ou je te plante ! D'ailleurs j'me tape ta femme et c'est que justice ! etc.", répondez illico à l'annonce suivante :

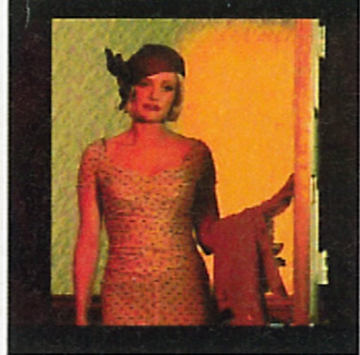
Grande marque de jeux vidéo recrute des démonstrateurs pour effectuer des démonstrations en grandes surfaces. Bonne présentation et facilités commerciales requises. Disponible de fin août à fin décembre. Rémunération 400 F net + frais + comm./jour. Envoyer CV + photo à Haute Fidélité, 226 rue de Charenton, 75012 Paris.

Au passage, je me demande ce qu'on entend par "bonne présentation" dans ce créneau. D'habitude, c'est "premier de la classe coincé," mais pour des jeux ? J'ai peur là. Tiens, j'ai une super idée : une cravate-tapis de souris. Chic et efficace. Monde de merde !

FINI L'AGE D'OR, RETOUR









Serie Noire



Six mois, pas un client. L'ennui se fait palpable dans votre bureau acheté à crédit. Et soudain, comme dans un rêve, votre porte est franchie par la plus jolie paire de jambes, suivie de près par la plus jolie paire de seins, que surmonte le plus joli minois que la terre ait engendré depuis que l'homme a marché sur Vénus. Et toutes ces merveilles appartiennent à une même personne. Mieux, à une cliente.

Aussi inattendue qu'une apparition d'ovni, Overseer, la dernière aventure de Tex Murphy, viens d'atterrir sur mon bureau. Tex Murphy, c'est le héros d'Under a Killing Moon et Pandora Directive, un privé minable qui traîne sa gueule de bois dans le San Francisco d'un futur halluciné. Le soft est à cheval entre l'aventure et le film interactif, mais n'y voyez surtout pas là une insulte : les acteurs sont bons, avec les notables présences de Michaël York («L'âge de cristal», «Au nom de tous les miens») et Rebecca Broussard («Piège de cristal», «Mars Attack» et... Arctor me précise que c'est aussi la régulière de Jack Nicholson). La caméra est dégourdie. Scénario et dialogues sont tout simplement emballants. Certaines vannes sont carrément du niveau de «Twin Peaks» ou de «Friends». Les voix américaines ont été gardées, et les dialogues sont donc sous-titrés (excellent choix, les voix originales sont d'enfer). Mais Overseer est aussi une aventure à première vue passionnante, dotée d'un moteur graphique qui permet de se balader librement dans des lieux en 3D pour y dégotter des indices.

Bonne nouvelle, le jeu sort ce mois-ci, directement en budget, dans la collection Première d'Eidos. Le test de cette belle bête de 5 CD, également dispo en DVD-Rom, sera pour le mois prochain.

LES NOUVEAUTÉS CD ROM PC

COLIN McRAE RALLY



La nouvelle référence des simulations de rally par **les créateurs de Toka Touring Car** : 8 pays, 48 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques et réparartions, étapes nocturnes, surfaces multiples, 5 vues différentes, ralentis des course... **L'intégrale de la simulation !!**

Disponible Début Sept.

RIVERWORLD



Bâtissez un empire et **inventez des technologies** dont vous ne pouviez même pas imaginer l'existence. Vous pourrez gérer, combattre ou discuter avec une centaine de personnages différents ! Dépaysement garanti !





Disponible Mi-Sept.

SPECIAL OPS

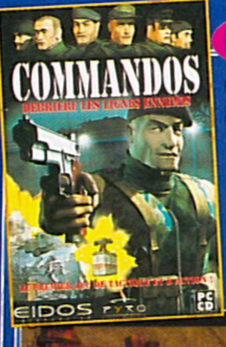
NEW

Un jeu d'action dans lequel vous prendre la tête d'une **escouade de Rangers de l'US Army : 16 missions** vous attendent dans **5 environnements gigantesques** où vous devrez **démanteler un réseau terroriste**, délivrer des otages ou effectuer des raids contre les camps ennemis !



Disponible Début Sept.

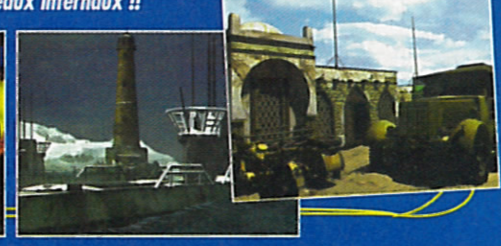
COMMANDOS



TOP

Un concept novateur : **le premier jeu en 3D temps réel tactique alliant action et réflexion.** Prenez la tête d'un commando de **7 soldats d'élite** et remplissez de dangereuses missions. Élaborez votre plan d'attaque, en tenant compte des positions et des mouvements des ennemis à l'**intelligence artificielle** très développée. **24 niveaux infernaux !!**





3615 MICROMANIA • Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

MICROMANIA Les nouveautés d'abord ! THOMAS JORDAN 7603119 La Mégacarte

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

8 NOUVEAUX MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2 — 1, rue des Pirouettes - Niveau 2 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 NEW

MICROMANIA MAYOL — Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon Tél. 04 94 41 93 04 NEW

MICROMANIA ORLÉANS — C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans Tél. 02 38 42 14 50 NEW

MICROMANIA ANNECY — C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny Tél. 04 50 24 09 09 NEW

MICROMANIA VITROLLE NEW — C. C. Carrefour Vitrolle 13741 Vitrolle - Tél. 04 42 77 49 50

MICROMANIA NANTES — C.C. Beaulieu - 44000 Nantes Tél. 02 51 72 94 96 NEW

MICROMANIA ECULLY NEW — Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA AUBAGNE — C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne Tél. 04 42 82 40 35 NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS DANS LES NUAGES
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 - 06000 Nice Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles Niveau Haut (Face entrée BHV) 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

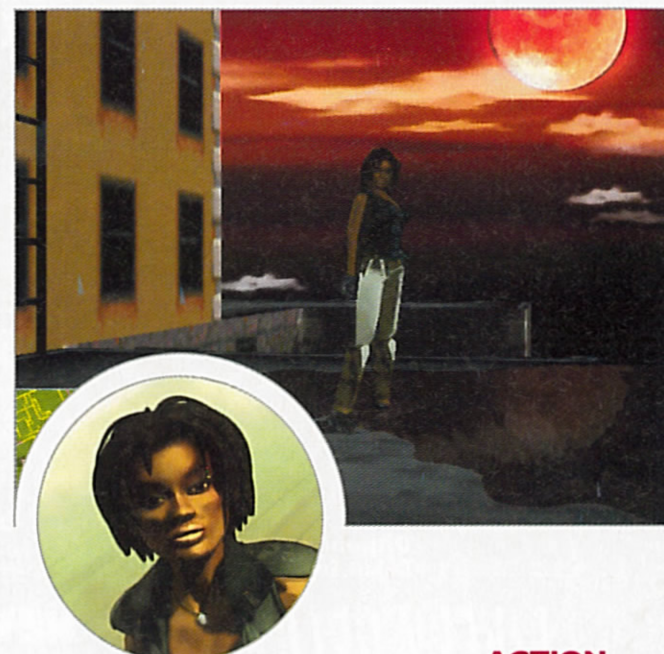
GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30 septembre 98. Les dates de sortie des jeux sont données à titre indicatif. Les éditeurs peuvent modifier les dates de sortie des jeux.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.







Urban Chaos

ACTION
EDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : MUCKY FOOT
SORTIE PRÉVUE : MARS 99

On ne connaît pas assez le nom des développeurs de jeux. Bien qu'une évolution se fasse sentir à ce propos, et que quelques personnalités émergent, les designeurs et programmeurs sont souvent effacés derrière le titre du jeu et le nom de l'éditeur. Pourtant, connaître le nom des petits coyotes qui nous font tout plein de belles choses peut être très utile. Prenez Mike Diskett (eh !), Guy Simmons et Fin McGechie. Tous trois viennent de chez Bullfrog : le premier fut chef de projet sur Syndicate Wars, le second a travaillé sur le très prometteur mais très avorté Creation et le troisième était le directeur artistique de Magic Carpet. Alors quand des p'tits gars comme ça se lassent de Bullfrog et partent fonder leur propre société de développement (du nom de Mucky Foot, « Pied boueux »), pas besoin d'être très malin pour savoir qu'il va se passer quelque chose d'intéressant. Urban Chaos est leur premier projet. Le scénario est encore aussi secret que la formule du Coca-Cola (il est question d'Armageddon...), mais on sait que le terrain de jeu sera une ville entière modélisée en 3D, dans laquelle la liberté d'action sera totale : on pourra tout visiter, du sol au plafond, des immeubles aux toits, en passant par le métro et les égoûts. Et ceci de jour comme de nuit, et par tous les temps. Plutôt orienté arcade (baston, environnement plate-forme, etc.), le jeu demandera cependant un peu de jugeote pour réussir l'objectif final. Nous en apprendrons peut-être un peu plus pendant l'ECTS (pour les nouveaux, il s'agit d'un salon anglais. Non, pas le genre boiserie au mur, un salon consacré aux jeux. Pfft).

Global Thermonuclear War



Un joli coup de hackers : le jeu Wargames (dans sa version commercialisée) est infecté d'un virus. Ce dernier, qui s'attaque à la registry et au répertoire Windows, s'active lorsqu'on lance l'enregistrement en ligne et affiche dans les trois mois après l'infection des ronds blancs et des croix rouges. La chose a été confirmée par MGM qui encourage les acheteurs à ne pas s'enregistrer et qui mettra à la disposition de tous un antivirus gratuit sur son site. A la rédaction on se félicite de ne pas avoir vraiment testé le jeu. Non je plaisante **X X X**. Plus de renseignements sur le site officiel, au ttp://www.wargamesmgm.com/warning.html.

PETIT CHEF DU MONDE

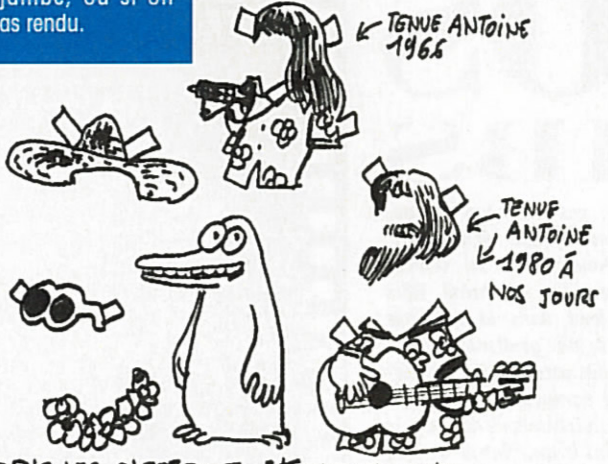
Steve Ballmer est le nouveau président de Microsoft. Cet ami et collaborateur de Bill Gates, vieux de 18 ans de boîte, vient d'être nommé par sa Majesté pour assurer la succession de Billou qui, pour sa part, a décidé de se consacrer à « la vision à long terme et à la stratégie de produit... » D'où un certain problème : impossible de savoir si ça nous fait une belle jambe, ou si on n'est pas rendu.

Prochainement dans les salles

M.B. CONFIDENTIAL

Genre : Policier français en 256 couleurs
Durée : 80 minutes
Distribution: Jean-Pierre Marielle, Ivan Gaudé, Kim Basinger

Si vous avez manqué le début : La Motte Beuvron, début des années 60. Alors que la ville est noyautée par la corruption et le crime, un inspecteur aux méthodes expéditives (Jean Pierre Marielle) fait équipe avec un vieux bookmaker chinois (Ivan Gaudé), infiltré dans le milieu des castreurs de porcs. Mise en scène remarquable pour un polar filmé à cent à l'heure, où la violence et les cascades font bon ménage.





Est-ce que les programmeurs rêvent de lapins-scooters ?

Qui a balancé une putain de vache sur la tronche à Earthworm Jim ? J'en sais rien, mais il est maladroit puisque cet abruti a survécu. Du coup, il semble que du fond de son coma, le gars Jim erre dans les limbes de son propre cerveau, à la rencontre de ses fantasmes et de ses phobies, de Satan le Chat, du Lapin-scooter, des disco-zombies... nan, les disco-zombies, là c'est trop, je peux plus, j'arrête, stop. « Préparez-vous aux fous rires », dit le dossier de presse. Ben voilà, je suis prêt.



Prochainement dans les salles

LA FEMME TOURMENTÉE

Genre : Espionnage
Durée : 74 Minutes
Distribution : Juliette Binoche, Pascal Legitimus

La vie de Laura est remplie d'hommes de passages sans lendemains. Mais un jour, des inconnus déposent un étrange paquet devant sa porte. A l'intérieur, Gilles (Pascal Légitimus), un nourrisson de quelques jours, apparemment abandonné. Que doit faire Laura ? Adopter le jeune Gilles, ou bien le jeter dans la Seine et continuer à vivre comme une salope ?

ARGH ! (point d'exclamation)

DANS LA FAMILLE DES TRUCS QUI ENERVENT, (virgule) JE TIENS A CITER LES ABUS ABUSIFS DES CORRECTEURS ZELES. (point) J'EXPLIQUE : (deux points) QUAND J'ECRIS QUE MACHIN S'EST FAIT ARRETER A 21H00, (virgule) HEURE DE GREENWITCH, (virgule) CA NE VEUT PAS DIRE QU'IL S'EST FAIT ARRETER A GREENWITCH A 21H00. (point) PAREIL POUR LES AUTEURS DE B.D : (deux points) QUAND J'ECRIS QUE ANGE FAIT LE SCENARIO SUR DES DESSINS A COUPER LE SOUFFLE D'ALBERTO VAR ANDA, (virgule) CA VEUT PAS DIRE NON PLUS QU'ANGE RACONTE L'HISTOIRE D'ALBERTO VAR ANDA SOUS DES DESSINS A COUPER LE SOUFFLE. (point) MAIS LA JE PENSE QUE LES LECTEURS AURONT CORRIGE D'EUX-MEMES. (point)

GT PLEIN LES POCHES

Gt Interactive aurait réalisé un profit net de 1,8 million de dollars. Est-ce grâce à Deer Hunter ou à Total Annihilation ? La question est décidément pesante.

À JOYSTICK, SEULE LA MÉTHODE DU DOCTEUR PINGOUINMAN COMPTE.

Gros NIBS

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Les Américaines se sentent menacées sur leur lieu de travail. Elles investissent à fond dans la chirurgie esthétique pour se faire gonfler les seins et collent ensuite des procès pour harcèlement (c'est une synthèse, hein). On a compté 122 285 interventions de ce genre en 1997, et, dans le tas, plus de 15 000 interventions sur des fillettes âgées de treize à dix-huit ans qui voulaient ressembler à leurs poupées Barbie.

Prochainement dans les salles

LA LECON DE TECHNO

Genre : Tragi-comique
Durée : 77 minutes
Distribution : Maurice Jarre, Jean Michel Jarre, David Jarre

Dans une famille bourgeoise ultra-classique, un grand compositeur de musique de films (Vangelis) achète une harpe laser à son fils. Au même moment dans une rave party, Joey (Georgio Moroder), en pleine remontée gastrique de smart drinks, s'écroule, la rétine décollée par sa flûte laser. Quelques kilomètres plus loin son petit fils Akhenaton, gavé de protoxyde d'azote, mixe comme un ouf sur sa platine laser. Une comédie top méga groove qui mêle gags et cocktails hypervitaminéééés.


Guillemot
MAXI GAMER PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™
PUISEZ VOTRE FORCE
AU COEUR DU PHOENIX
Maxi Gamer Phoenix, de Guillemot International, est aujourd'hui la seule carte graphique 2D/3D à offrir à la fois:
Une qualité inégalée en 2D
Moteur 2D Voodoo Banshee™ 100 Mhz / 128-bit ultra-performant. Accélération 100% hardware 2D encore jamais atteinte.
Des performances 3D sans compromis pour les jeux
Processeur Voodoo Banshee™ ultra-puissant à base de technologie Voodoo² ™, la référence de la 3D.
100% compatible avec tous les jeux 3D : Glide™, Direct3D™, et OpenGL®.
16MB
PCI
MAXI GAMER
PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee
Le pouvoir du Phoenix en action !
2D / 3D
3Dfx
Avec Maxi Gamer Phoenix, propulsez véritablement vos jeux 3D, dynamisez voz applications Windows® et votre WEB.
Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Photos non contractuelles. Maxi Gamer Phoenix est une marque déposée de Guillemot Corporation. 3Dfx Interactive®, Voodoo²™, Voodoo Graphics®,Voodoo Banshee™ et Glide™ sont des marques déposées 3Dfx Interactive, Inc. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.
FRANCE: GUILLEMOT INTERNATIONAL- BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE: LOGICOSOFTWARE - Tél. 021/ 613 03 03 - Fax 021/ 616 53 17
BENELUX: GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax 02 735 31 89
www.guillemot.com

SIMULATION DE RALLYE AUTOMOBILE
EDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS
SORTIE PRÉVUE : FIN 98



Colin McRae Rally

Ouh qu'elle va être dense en simulations mécaniques, cette fin d'année ! Franchement épaisse même. Ce mois-ci, deux titres nous ont pris par surprise : à ma gauche, les partisans de Superbikes (une simulation de moto), j'ai nommé messieurs Fishbone et Iansolo. A ma droite, les défenseurs des sports mécaniques virils, Casque Noir et moi-même, fervents partisans de Colin McRae Rally. Moulinex n'a pas le permis, il fera arbitre. Trêve de plaisanterie, le gars Colin McRae, c'est le champion du rallye automobile et il a eu la bonne idée de vendre à Codemasters le droit d'utiliser son nom pour une simulation de rallye qui a l'air tout plein chouette. On avance en terrain connu, puisqu'il s'agit du moteur de Toca Touring Car, adapté aux conditions de courses prévisibles dans ce genre d'activité : boue, sable, neige, herbe, bitume et parquet ciré. Le jeu proposera 48 stages répartis dans 8 pays différents, et vous bénéficierez des commentaires du véritable co-pilote de Monsieur McRae. Il y aura même un tutorial pour apprendre les techniques de conduite (Casque Noir, tes jours sont comptés...). C'est magnifique, ça sort bientôt et vous aurez besoin d'une 3Dfx. Eh oui.





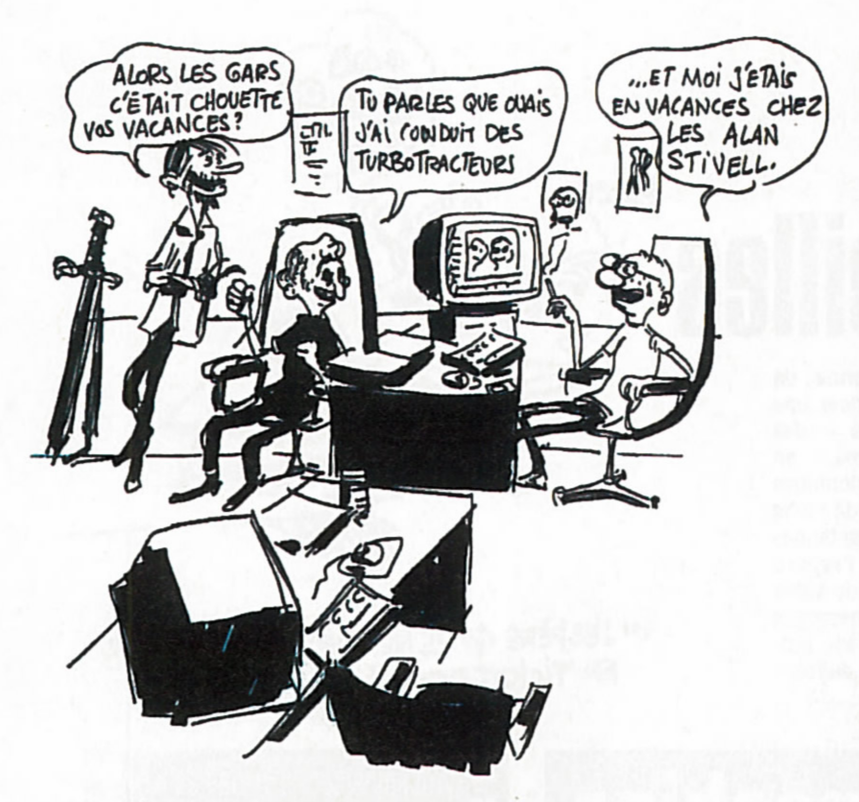












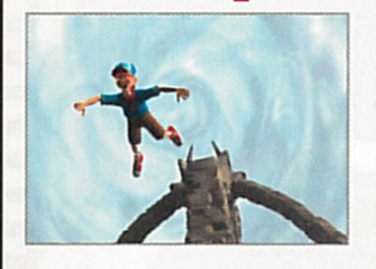
Prochainement dans les salles

LE GOITREUX

Genre : Film d'aventure provençal
Durée : 240 minutes en deux parties
Distribution : Fabrice Luchini, Jack Nicholson, Virginie Ledoyen

Pendant 12 ans, le Chevalier du Goître n'a qu'une obsession : venger son ami le duc de Gascogne retenu sous vide au Puy-du-Fou. Roger Croupi croupit au fond d'une geôle et s'éprend de la jeune fille qui n'est autre que le frère jumeau du roi. Un film culte, drôle et sexy par l'auteur du «Jardin intime», grand prix du Festival Trash de Castle-Donnington en 1996.

Heart of Arnaque



Amazing Studios, la boîte de développement d'Eric Chahi, auteur d'Heart of Darkness, intente un procès à deux magazines anglais pour avoir publié une soluce de leur jeu. Amazing Studio a en effet déposé tout ce qui est juridiquement déposable : les personnages bien sûr, mais aussi les ridicules fringues du môme et même quantité de screenshots du jeu. Du coup, personne n'a le droit de publier de soluce de ce titre sans leur accord. Qu'en penser ? Que c'est crétin, et comme souvent avec ce qui est crétin, que c'est dangereux. Remarquez, c'est surtout crétin en fait.

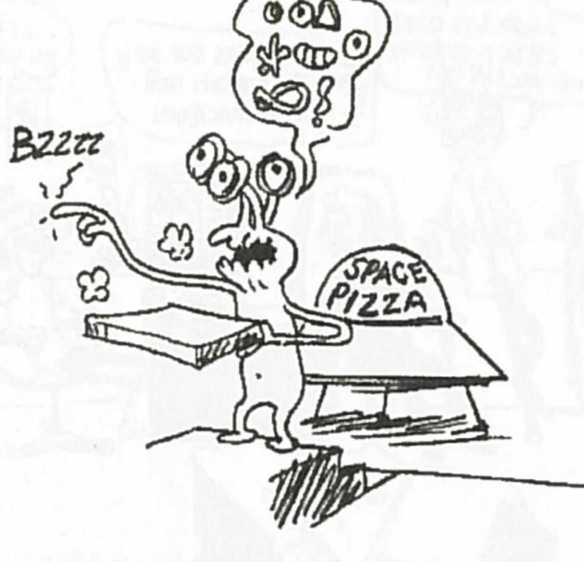
Sim Opéra

En voilà un projet qu'il est ambitieux ! Ring est un jeu d'aventure dans l'univers de la tétralogie. Et que je vous mets la musique de Wagner interprétée par l'Orchestre philarmonique de Vienne, et que je fais dessiner le jeu par Philippe Druillet, et que j'ai même la voix de Charlotte Rampling en guest star, et que pour finir je vous colle le tout sur 7 CD-Rom, pas moins. Ah si, encore un truc : c'est chez Cryo.



Nos PC ont des oreilles

L'université californienne de Berkeley vient de lancer une opération d'écoute des signaux radio extraterrestres, en demandant à 115 000 volontaires possesseurs de PC individuels, de traiter les signaux recueillis par les antennes d'écoute radio braquées vers l'espace profond. Ainsi, ces PC du monde entier pourront-ils décortiquer les messages recueillis car la NASA a arrêté son programme d'écoute, faute de subventions.



(1) J'ESPÈRE QU'ILS NE VONT PAS ME PAYER EN TICKET RESTO !

Prochainement dans les salles

ELLE S'APPELAIT ZORBA

Genre : Psycho-fiction
Durée : 70 minutes
Distribution : Carole Laure, Jean-claude Van Dame

Les caméras intimistes de Michel Glabouche dressent un portait émouvant de Jean-Paul (Jean-Claude Van Dame), jeune paysan innocent découvrant Paris et ses vices. Errant dans la capitale à la recherche d'un sandwich grec, il rencontre Zorba, vendeuse de poulets et la sauve d'une agression. Par un superbe tamachi-ouchi arrière, Jean-Paul se débarrasse des importuns…

Bonux machine

On en parlait justement dans le courrier : quand on veut greffer un lecteur DVD-Rom dans son PC, il faut soit lui ajouter une carte de décodage MPEG-2, soit posséder une carte graphique qui décode le MPEG-2… ce que fait justement l'ATI XPERT@Play 98, disponible en bus AGP 2X avec 8 Mo de Ram et architecturée autour du chip ATI 3D Rage Pro. Et pour fêter ça, en plongeant la main au fond de la boîte, comme dans les bons vieux paquets de lessive, vous trouverez, O Surprise… le DVD du film Microcosmos, le jeu Incoming (sur CD) ainsi que le câblage nécessaire pour vous raccorder à la télé. Tout ça pour moins de 1000 balles.

Prochainement dans les salles

L'AIMANT

Genre : Intrigue des transports
Durée : 116 minutes
Distribution: Lambert Wilson, Samantha Mathis

Didier (Lambert Wilson), chauffeur de taxi parisien, vient d'acquérir un nouveau système de guidage par satellite. Au bout d'une semaine, il s'aperçoit qu'il ne charge plus que des prêtres, des personnes affiliées au Vatican ou des gardes suisses. Est-il possédé, est-il fou ? Qui pourrait le dire ? Son seul espoir réside dans Andréa (Samantha mathis), une jeune novice qu'il avait embarquée pour un Paris Roissy-Gare de Lyon. Mais où est-elle maintenant ?





Tonic Trouble







Ed est un extraterrestre gaffeur : après avoir laissé tomber sur Terre la canette d'un quelconque smart-drink d'outre-espace, voilà que cette dernière provoque des mutations toonesques à mort, qu'il est chargé d'arrêter en retrouvant l'objet du délire. Le voilà qui va gambader partout, jouer de la sarbacane, voler à l'aide de son nœud papillon… oui, vous avez bien lu… Eh non, les développeurs ne vont pas mieux. Un jeu de plates-formes très classique, mais avec des effets troidé impressionnants. Prévu pour la fin de l'année sur PC.

Telex

Le mois dernier, Frank Sinatra, ce mois-ci Nino Ferrer : cette fois, c'en est trop, je sais ce qu'il me reste à faire…

Histoire de sous

Blizzard aurait dépassé la barre du million de Starcraft vendus. Du même coup, je leur remets symboliquement le grand prix Barbouzes/DST 98 de la table d'écoute d'argent.

Apple et de trois !

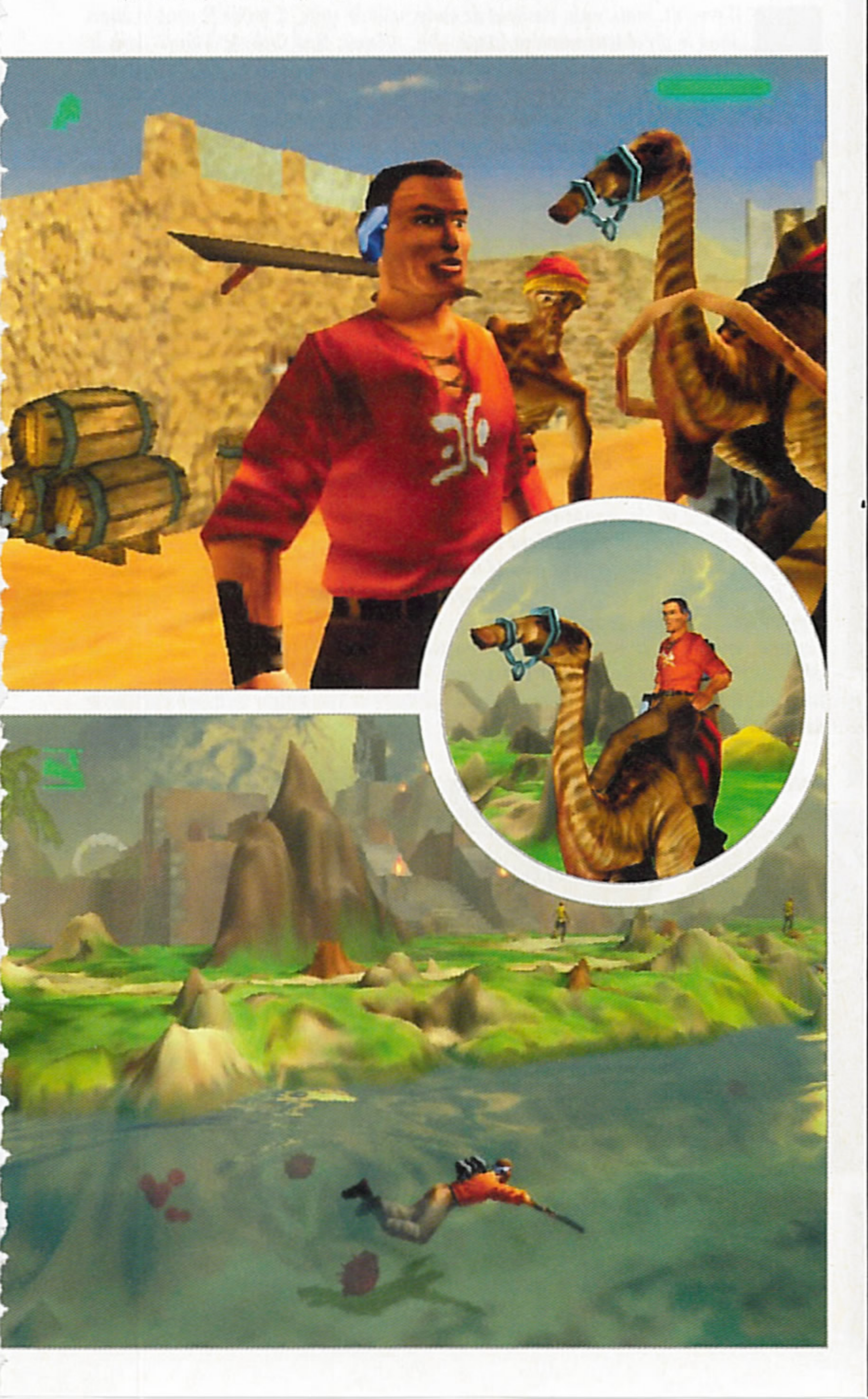
Trois quoi ? Trois trimestres consécutifs de bénéfices pour Apple. 101 miyons de dollars. Cette fois-ci, ça a fait grimper l'action. Si j'avais su… Avec le succès des PowerMac G3 et l'arrivée des iMac, on peut penser que dans trois mois on pourra dire «et de quatre». On peut aussi penser qu'on pourra dire «encore raté». Ça dépend du vent.



POUR PC CD-ROM
EDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : APPEAL
SORTIE : DÉCEMBRE 98

Outcast

Ils n'ont aucun humour, ces développeurs. Pour qu'ils fassent la gueule, il suffit qu'on leur ressorte quelques vieilles images de leur jeu, quand il n'était pas encore très avancé, un peu comme certains téléanimateurs exhument des séquences d'archives pour se foutre de la gueule de leurs invités (« Whoua t'as vu la tronche à Chirac en 1930 ! », euh non, ça ils le font jamais). Figurez-vous que dans l'article consacré à Outcast du précédent numéro, certaines photos montraient le héros élégamment vêtu d'un pancho marron flambant neuf, qui sentait bon son " Made in Chiapas by authentic guerilleros ". Mais depuis, quelqu'un ayant réalisé que c'était ridicule, a viré le pancho. Bon, okay, on s'excuse bien, mais c'est quand même pas nous qu'on l'a inventé le pancho, hein ? Bientôt, ça va être de notre faute si le jeu est retardé à décembre... De toute façon, s'ils m'embêtent, je ressors les photos avec le tutu, na. Voilà, c'était un communiqué de l'agence de diffusion des screenshots foireux.







POUR PC CD-ROM
EDITEUR : BRODERBUND
DÉVELOPPEUR : RED ORB
SORTIE : PRINTEMPS 99

Prince of Persia

Le Prince de Perse gardera-t-il sa simplicité et son élégance ?



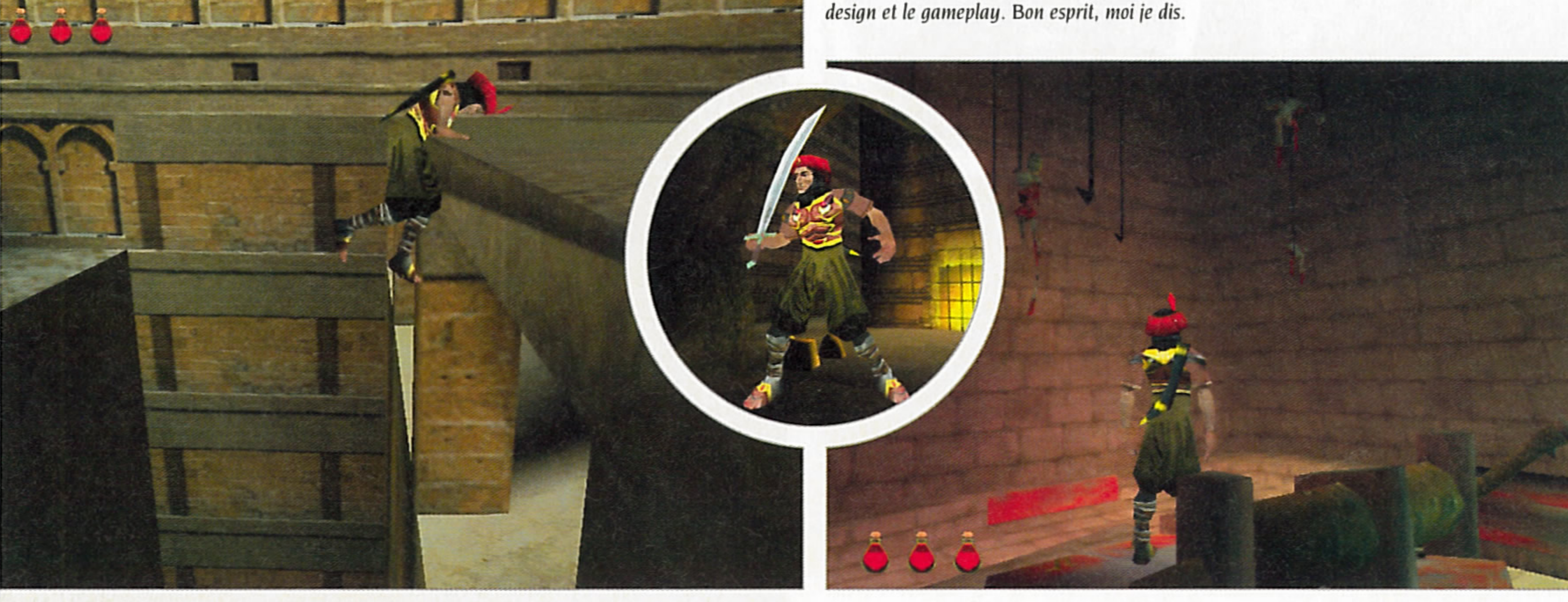
Il revient, mais, euh, pas tout de suite, tout de suite. Comme je vous le disais dans le précédent numéro (page 106, même), Red Orb s'est lancé dans la réalisation d'une nouvelle mouture du célèbre Prince Of Persia, le jeu qui a créé le genre de l'aventure/action. Vous, je sais pas, mais pour moi, Prince of Persia, c'est tout bêtement la découverte qu'un jeu sur PC pouvait être beau. Alors aujourd'hui, en ces temps fortement polygonisés, la tentation devait être grande d'utiliser le potentiel technologique de nos pécés pour faire revivre le Prince de Perse.

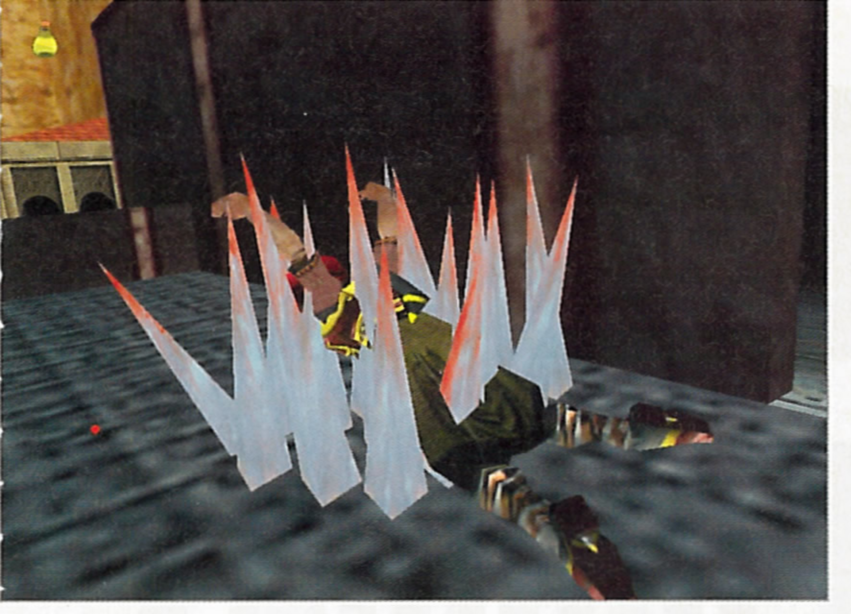
« Spock, 3Disé moi ! »

Comme vous pouvez le voir, notre petit Prince a été abondamment polygonisé, et même texturé à la dernière mode. Cette suite est en effet un jeu avec une vue " à la troisième personne " (comme c'est original...), mais devrait garder l'habile combinaison de plate-forme, de réflexion et de combat qui a fait le succès des précédents volets. Malgré le risque d'assister à une pure démarche commerciale, tendant à transformer notre élégant héros en une Lara Croft à turban, deux éléments nous mettent en confiance.

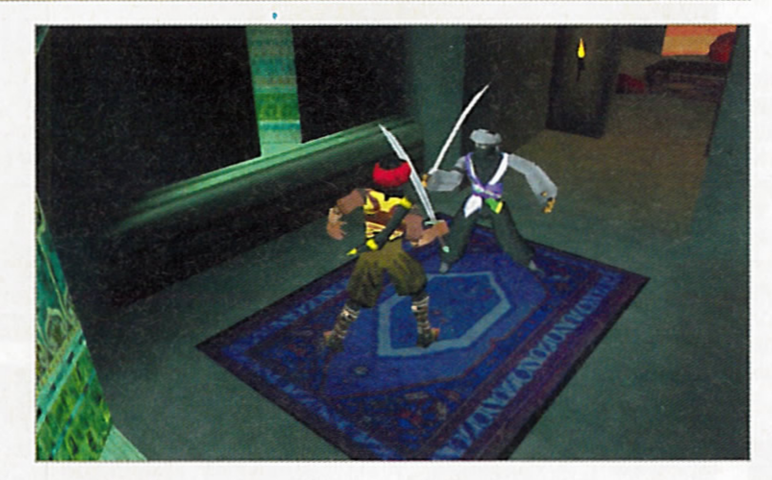
Tout d'abord, Jordan Mechner, le créateur (également auteur de Last Express, plus récemment), sera de nouveau de la partie, puisqu'il officie comme conseiller, co-auteur du scénario et qu'il créera probablement certains niveaux. Il apparaît donc comme le garant d'une certaine fidélité à l'esprit des deux premiers volets, à condition que ses " gardes du corps " de chez Red Orb lui laissent un peu de marge de manœuvre.

Ensuite, le péril de la pure démonstration technologique semble écarté. L'équipe de développement a renoncé à créer elle-même un moteur (elle a acheté le moteur Net Immerse 2.0 à Numerical Design), afin de pouvoir se concentrer entièrement sur le design et le gameplay. Bon esprit, moi je dis.









Perse is beautiful

L'ambiance Mille et Une Nuits sera toujours au programme, tant au point de vue de l'architecture qu'à celui de l'affrontement avec le prince : en plus de la vingtaine de personnages humains, notre gars rencontrera des efreets, des génies, des démons et même un sorcier. Pour sortir vivant de cette visite dans la mythologie perse, il devra manier le sabre, la lance ou deux épées, selon un système de combat fidèle à l'original : rythme, précision et timing seront indispensables. Mais tout ceci n'exclut pas de nombreux puzzles ainsi qu'une collection particulièrement vicelarde de pièges en tous genres, qui demandera plus de réflexion que de précision, nous assure-t-on.

Lorsque nous l'avons vu au mois de mai dernier, la modélisation des personnages n'était pas encore définitive (ils étaient un peu gris), mais les décors qui étaient présentés paraissaient dignes de la qualité que l'on attend d'une suite de ce genre, et surtout très grands, ce qui est plutôt bon signe. Alors bien sûr, le jeu n'est prévu que pour le printemps 99, mais comme les images sont belles, on n'a pas résisté au plaisir de vous les montrer.





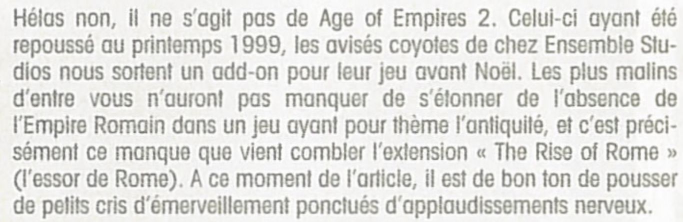




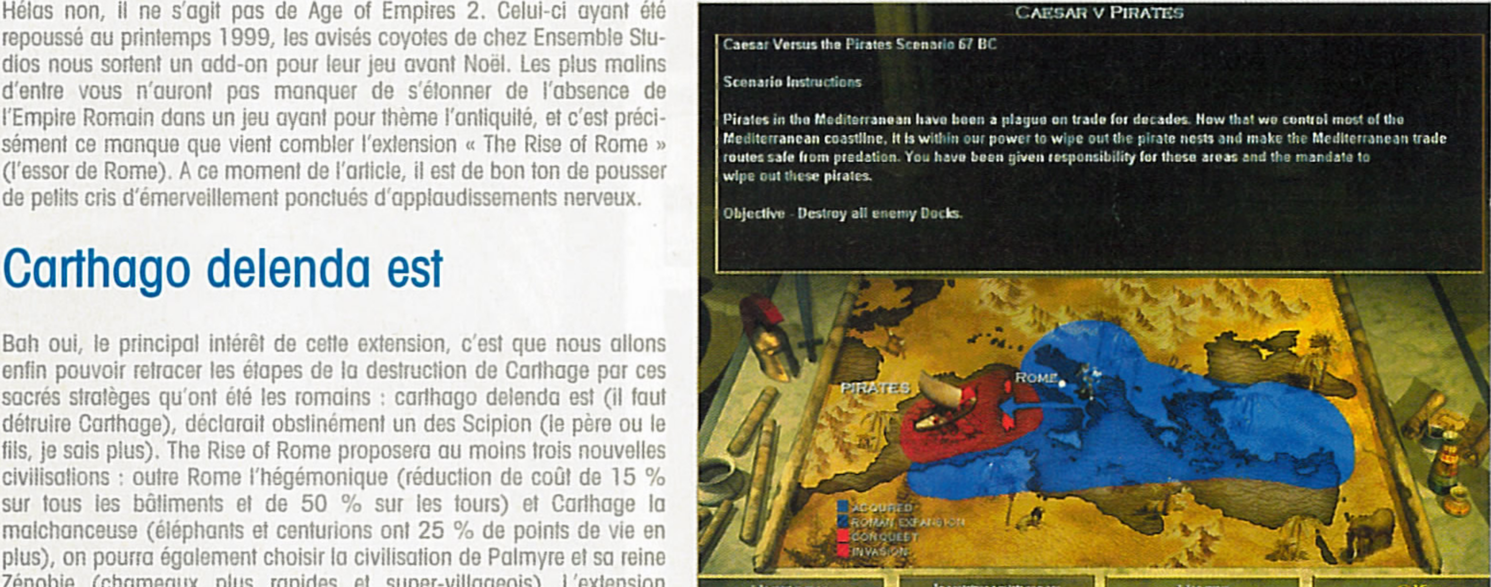
Age of Empires The Rise of Rome

ADD-ON POUR AGE OF EMPIRES
ÉDITEUR : MICROSOFT
DÉVELOPPEUR : ENSEMBLE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 98



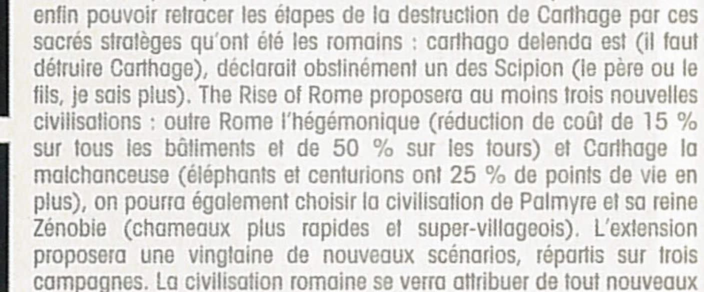


Hélas non, il ne s'agit pas de Age of Empires 2. Celui-ci ayant été repoussé au printemps 1999, les avisés coyotes de chez Ensemble Studios nous sortent un add-on pour leur jeu avant Noël. Les plus malins d'entre vous n'auront pas manquer de s'étonner de l'absence de l'Empire Romain dans un jeu ayant pour thème l'antiquité, et c'est précisément ce manque que vient combler l'extension « The Rise of Rome » (l'essor de Rome). A ce moment de l'article, il est de bon ton de pousser de petits cris d'émerveillement ponctués d'applaudissements nerveux.

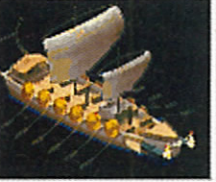


Carthago delenda est





Bah oui, le principal intérêt de cette extension, c'est que nous allons enfin pouvoir retracer les étapes de la destruction de Carthage par ces sacrés stratèges qu'ont été les romains : carthago delenda est (il faut détruire Carthage), déclarait obstinément un des Scipion (le père ou le fils, je sais plus). The Rise of Rome proposera au moins trois nouvelles civilisations : outre Rome l'hégémonique (réduction de coût de 15 % sur tous les bâtiments et de 50 % sur les tours) et Carthage la malchanceuse (éléphants et centurions ont 25 % de points de vie en plus), on pourra également choisir la civilisation de Palmyre et sa reine Zénobie (chameaux plus rapides et super-villageois). L'extension proposera une vingtaine de nouveaux scénarios, répartis sur trois campagnes. La civilisation romaine se verra attribuer de tout nouveaux bâtiments, ainsi que leur propre merveille du monde : le Colisée.

















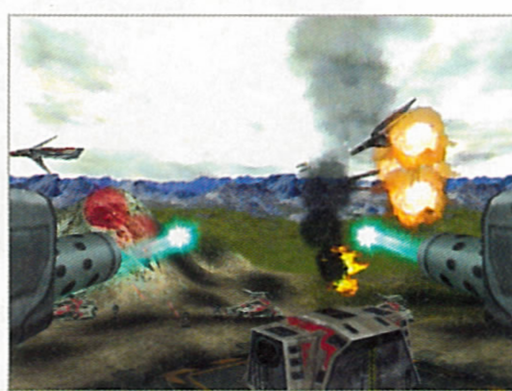
Des pains et du jeu



De nouvelles unités ont été ajoutées pour rafraîchir un peu l'ensemble. On y trouvera entre autres des lanceurs à la fronde (particulièrement efficaces contre les archers), de la cavalerie sur chameaux (semant la panique parmi les chevaux), des éléphants armurés (un upgrade de l'éléphant de guerre, plus résistant et faisant des dommages en zone), des galères armées de feu grégeois (résistance à la conversion doublée) et des chariots de guerre scythes (qui font des dommages en zone à cause de leurs roues équipées de lames). Parallèlement à ces nouvelles unités, cet add-on apporte également des upgrades supplémentaires : avec « Logistique » (depuis le centre de gouvernement), vos unités issues des casernes ne compteront que pour moitié dans votre population ; « Martyre » (dans le temple) permet de convertir immédiatement une unité ennemie en sacrifiant un de vos prêtres ; « Médecine » (dans le temple également) améliore les capacités de soin de vos prêtres ; et enfin « Tower shield » (au dépôt de provision) améliore l'armure de l'infanterie contre les projectiles. Autant de nouveautés qui méritent d'être testées en réseau, mode de jeu qui n'a d'ailleurs pas été oublié puisque qu'une nouvelle taille de cartes multijoueur (encore plus grandes) est proposée. Cet add-on est prévu pour novembre 1998.

Uprising 2





STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
DISTRIBUTEUR : 3DO / UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : CYCLONE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 98

Oubliez vos préjugés. Uprising 2 a très peu de points communs avec le premier du nom. L'équipe de Cyclone Studios a approché le concept sous un autre angle (en reconnaissant leur échec de la première fois) et il semble bien que cette humilité leur porte chance. La suite est de belle facture et surtout mieux pensée. Le résultat s'annonce positif.

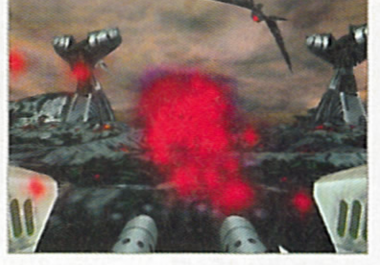
Faute avouée...

Immédiatement, j'ai été sidéré (il faut dire que je partais avec de gros préjugés). Ils ont raison : Uprising 1 était un brouillon, mais à aucun moment ils n'ont perdu de vue que le concept du jeu était bon et qu'il fallait insister dans cette voie.

L'histoire : Depuis la chute de l'Empire, le système solaire n'est pas pour autant devenu paisible. Récemment, des extra-terrestres auparavant inconnue (des sortes de lézards) est arrivée en envahisseur et menace la Terre. A travers les 3 campagnes du jeu, vous devrez les chasser de notre espace, les pourchasser en zone neutre et enfin finir une lutte acharnée sur leur planète mère. Comme je le disais, le concept du jeu reste identique : construction de centres de commande et de citadelles, pour prendre le contrôle d'un territoire. En revanche, tout le reste a changé. Tout d'abord le graphisme s'adapte à des décors en haute résolution, des unités plus variées et des effets spéciaux tirant profit des nouvelles cartes 3D, et météo influant sur le terrain. Jusque-là, c'est propre. L'interface aussi a été relookée. Très simple, elle permet d'effectuer des actions efficacement, de passer en vue intérieure ou extérieure, de faire appel à la carte stratégique du terrain, ou de donner des ordres à des unités en un clin d'œil. Uprising 2 s'inspire beaucoup de Battlezone.



...à moitié pardonnée



La grosse modification qui appuie les propos de John est que l'action bat son plein. Pourtant, pour ne pas retomber dans l'écueil du premier, les missions ont des spécificités qui atténuent le sentiment répétitif, et en même temps amènent un aspect plus aventure/stratégie. Objectifs précis, missions de nuit, course de VLG (Véhicule à Lévitation Gravitique - mais si), et toujours les missions plus classiques de conquête. Des nouvelles armes (comme des mini-bombes nucléaires) et de nouveaux véhicules (comme les sondes de reconnaissance) ou encore les collecteurs (recyclant les unités ennemies détruites), ajoutent aussi quelques aspect stratégiques intéressants.

Dernier point, les missions évoluent en fonction de votre réussite. Par exemple, si vous détruisez un centre de stockage de grains dans la mission 1, il y aura une répercussion sur les missions 3 et 5, où la survie et le moral de l'ennemi dépendent de ses réserves de vivres.

En conclusion, il faut admettre que Uprising 2 ressemble peu à son aîné, et c'est tant mieux. Avec des jeux comme Requiem, je dirai même que Cyclone Studios est une société à suivre, qui semble avoir plus d'une carte à jouer. Sûrement celle de la qualité.





Prochainement dans les salles

OUBLIE-MOI, FLEUR DE MONOI

Genre : Aventure
Durée : 95 minutes
Distribution: David Bowie, Phillipe noiret

Insolite balade dans les faubourgs de Papetee, "Oublie-moi, fleur de monoi" est une grande fresque historique qui traverse les événements de 1931. Philippe noiret y incarne Tanaouewaloa, un légionnaire esseulé vivant sur une atoll, qui repêche l'unique survivant d'une catastrophe aerienne (David Bowie). Les deux compères construiront un radeau en joncs et pagayeront d'îles en îles, se nourrissant d'eau salée et de coraux.



Petit entrefilet

Selon une enquête réalisée en septembre1997 et en avril 1998 par la société TMO auprès de 8 000 personnes, la France compterait aujourd'hui 1,5 million d'internautes réguliers, dont la moitié serait abonnés à un service en ligne. Sur ces 1,5 million d'utilisateurs, 810 000 se connecteraient au réseau mondial uniquement à domicile, 510 000 uniquement au travail et 200 000 aussi bien chez eux qu'au travail. Toujours selon cette étude, 10 % des Français de plus de 15 ans ont déclaré s'être connectés à Internet au moins une fois depuis un an. Pour conclure, cette enquête nous signale que 21,8 % des foyers sont équipés de matériel informatique, contre 20,5 % l'an dernier...

Wargasm

Des sorties chez Infogrames, ça se fête (enfin chez eux) : Buggy , un jeu de voitures buggys, avec 16 circuits comprenant des énigmes à résoudre (non, j'ai pas fondu un fusible, je recopie le communiqué, là) et un mode deux joueurs en split screen. Ben euh, où en étais-je ? Ah oui, voilà. Le prochain DiD sera Wargasm (oui, comme vous, j'espère que ce titre est temporaire), un champ de bataille virtuel qui permettra de prendre les commandes de n'importe quel appareil (avion, hélico) ou véhicule (tank, Jeep) que DiD daignera mettre à notre disposition. Bref, un jeu comme on en attend depuis des millions d'années.



COUP DE POUCE

Coup de pouce pour la recherche pour la lutte contre le SIDA. Bill Gates vient de filer un million et demi de dollars à un grand groupe pharmaceutique américain. Selon le donateur, il y aurait de grands espoirs dans la découverte d'un vaccin universel contre toutes les variétés du virus. Coup du pub ? Qu'importe, ça fait des sous pour une grande cause et c'est tant mieux.

Telex

COMMAND & CONQUER LE FILM

Le producteur en chef de Westwood est en train de rechercher un partenaire pour réaliser un film sur Command and Conquer. On espère que leur communication sera plus soft que certaines affiches de promotion pour Red Alert.

Prochainement dans les salles

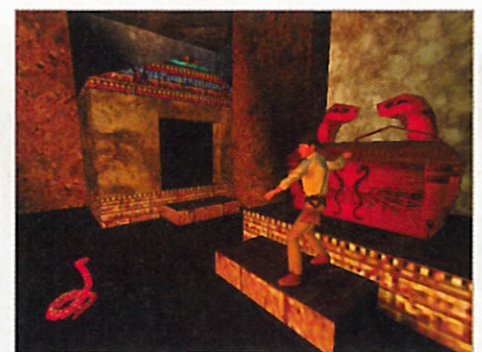
SOCKET 23

Genre : Anticipation familiale
Durée : 92 minutes
Distribution : Jean Lefebvre, Pierre Mondy, Daniel Ceccaldi

Trois copains (Jean Lefebvre, Pierre Mondy, Daniel Ceccaldi) hackers de classe mondiale ne vivent que par et pour l'overclocking. À eux les grands espaces, les firewall et le jardinage. Pour échapper aux flics de l'IRC, ils s'emparent d'un cheval de Troie et l'entraînent à Longchamp jusqu'à l'épuisement. Pour la première fois au cinéma, des séquences spectaculaires au cœur de l'Internet.

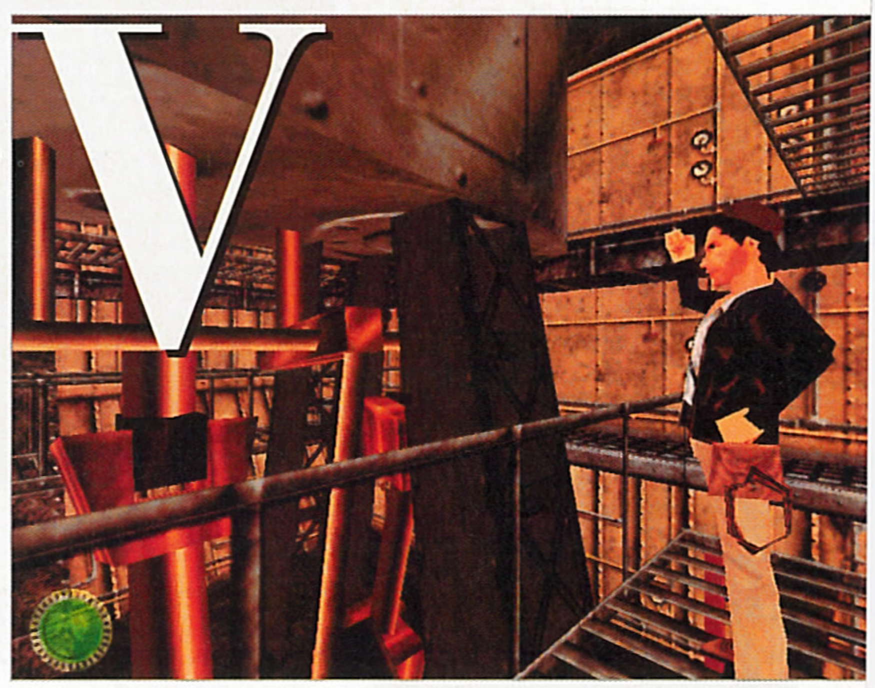






GENRE
AVENTURE
EDITEUR
LUCASARTS
DÉVELOPPEUR
LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE
FIN 98 / DÉBUT 99

Indiana Jones V



L'homme au fouet est de retour. Le gymno-archéologue a abandonné à nouveau ses étudiantes énamourées à la contemplation de quelques estampes et bas-reliefs suggestifs, pour repartir en campagne et rassembler les morceaux épars de la légendaire machine qui aurait réduit Babylone en poussière. Sauf erreur de ma part, Indiana Jones and The Infernal Machine est le cinquième épisode de notre aventurier universitaire. Morgan vous a déjà tout dit dans le Joystick n° 94, alors forcément, je sèche un peu. Voilà, pour vous dire la vérité, j'ai là sous les yeux une dépêche de l'agence de diffusion des screenshots et... rien. J'ai bien de nouvelles images, mais je n'ai aucune info, alors je vous rappelle les bases : c'est tout plein orienté action en 3D avec des textures plein la bouille qui nécessiteront une carte accélératrice.







JE ME MARRE

Alors voilà. Superbike World Championship de Virgin, on vous en cause en prévious dans ce même numéro. Pas besoin d'attendre le test pour comprendre que ce soft, absolument formidable, va casser la baraque en raison de sa réalisation et de son réalisme hors du commun. Virgin qui sent le coup venir gros comme une maison, a donc décidé de porter ce chef-d'œuvre sur PlayStation. Huhuhu. Pardon. Je me marre, parce que déjà que le jeu aura du mal à tourner sur un PII 233, j'avoue être impatient de voir le résultat sur la console. Hinhinhin. On souhaite bonne chance aux développeurs quand même. Comme quoi on n'est pas que des langues de vipère, on sait être fair-play aussi. Huhuhu.

Grande braderie d'été

Le monde sans pitié de la finance et du jeu vidéo vire, ces temps derniers, au chaos le plus total. Préparez vos sous, Cendant Corp est à vendre ! Outre ses multiples activités (hôtellerie, location de voitures, etc.), rappelons que Cendant possède Sierra, Blizzard et autre Berkeley Systems, acquis l'année dernière en même temps que CUC. Apparement, c'est là que les choses auraient merdé. Suite à un audit mené par Arthur Anderson, boîte spécialisée dans le contrôle financier, Cendant a découvert que CUC, avant le rachat, aurait gonflé ses profits dans le monde de 60 % ! En clair, Cendant est moins riche de 500 millions de dollars que prévu. Moi qui vous parle, je n'ai pas 500 millions de dollars, et du coup je suis bien placé pour vous dire que ça fait un fameux trou. Je pense qu'on pourrait faire un jeu de mots rigolo avec le trou du CUC, mais je m'abstiendrai...

Comme le confiait récemment au «New York Time» Henry R. Silverman, président de Cendant, il ne fait aucun doute que le pôle jeux vidéo ne fera bientôt plus partie du groupe. Et là, vous vous dites : « C'est horrible, que vont devenir les jeux en cours ? Les Homeworld, Halfelife, Diablo II ? ».

Non sans remarquer que les jeux, c'est un peu secondaire eu égard aux employés que tout ce bordel va immanquablement jeter à la rue, je vous rassure : côté développement, chez Relic, Blizzard North ou Valve, on chuchote que « tout baigne, pas de panique », ça tombe plutôt bien pour Sierra. Sans aller jusqu'à siffloter dans le noir avec les développeurs, il faut reconnaître que les produits sont bons, et qu'au pire il se trouvera toujours un éditeur tiers pour récupérer des titres disposant d'un aussi fort potentiel.

Terminons cette news par un coup de chapeau à Randy Dersham, vice-président de Cendant, qui est parti rejoindre Electronic Arts la veille de l'annonce de la catastrophe. Tu connaîtrais pas les prochains numéros du loto Randy ? J'aimerais bien acheter deux ou trois jeux. Ouais je sais, sont pas finis, mais je le sens bien, là.

Prochainement dans les salles

TROUBLES II

Genre : Film psychologique poétique
Durée : 12 heures
Distribution: Antony Perkins, Samy Frey, Klaus Maria Brandauer, Zazie

Le docteur Stovel (Klaus Maria Brandauer), dirige une étrange maison de repos dans une Pologne chimérique et insolite, prêtant à la rêverie. Valdek, un inspecteur de police lunaire et tourmenté (Antony Perkins), venu enquêter sur la disparition de son demi-frère Milosh, le mime itinérant (Samy Frey), se prend de passion pour Nina, une mystérieuse pensionnaire, autiste et fantasque (Zazie). Passion qui le conduira aux confins de nulle part, entre rêve et chimère. Ce film a reçu le Bequerel d'or au festival d'Isotope-les-bains.

Editeur cherche scénariste pour fausse facture

Argonaut, c'est pas n'importe qui : pensez donc, les développeurs de Croc, Starfox ou StarGlider. Ils sont spécialisés dans la troidé, paraît-il. Bref, Kanaan est leur dernier produit à venir (en novembre), et c'est l'histoire d'un mec qui est seul contre tous et qui doit sauver la guerre, euh non, la Terre. Non, non, n'envoyez pas vos CV, c'est inutile, ils ont déjà un scénariste. Bref, c'est de l'action plein les lignes de codes qui demandera une carte accélératrice 3D.

Travaux d'intérêt public

L'autorité de régulation des télécommunications, un machin à sigle plus ou moins censé arbitrer la foire d'empoigne du Câble et du téléphone, vient de rendre un verdict défavorable à France Télécom. En substance, l'autorité exige que FT fasse en sorte que l'ouverture du service Internet sur le Câble à Paris commence avant février 99. Traduit en langage courant, ça donnerait à peu près : « Dites donc les guignols là, vous croyez qu'on vous voit pas ? Vous croyez qu'on s'est pas aperçu que vous faites rien qu'à faire exprès de ralentir les travaux de modernisation de vos tuyaux pour empêcher vos concurrents de proposer le Net par le Câble ? Oui, vous, le gros là, on se remet au boulot, et fissa ! En France, on est poli, on va pas se fâcher parce qu'une entreprise en situation de quasi monopole empêche ses concurrents d'accéder aux clients. Pourquoi pas un procès antitrust, tant que vous y êtes ?

Prochainement dans les salles

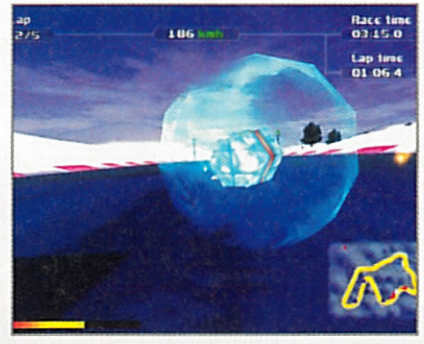
THE BLOODFORCE

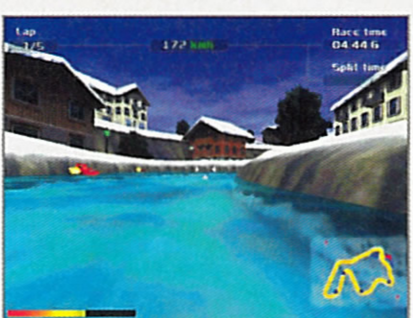
Genre : Kung Fu
Durée : 59 minutes (NTSC)
Distribution : Jet Lee, Kwen Dran Aong, Francis Huster

François (Francis Huster) prend des cours de judo depuis plusieurs semaines. Pour se perfectionner, il décide du jour au lendemain de partir à Hanoï pour participer au BloodForce, compétition injuste où les plus grands maîtres, armés de longs sabres rouillés, affrontent des débutant. La perte d'un rein, lors de son premier combat, n'entame en rien la détermination de François. Des scènes à la limite du supportable. À noter la participation de Kwen Dran Aong (excellent).











Outrage à agents

Aucune idée d'où peut bien venir ce jeu, mais les screen-shots qu'on a chopés sont sacrément excitants. Outrage est un jeu de caisse avec un graphisme superbe, qui nous fait étrangement penser à Pod. On y verra des tas de circuits et de véhicules, une accélération 3D extraordinaire et un modèle physique gérant la gravité. Promis, dès qu'on en sait plus, on vous en reparle.



UN JEU SANS FIN

Genre : Comédie autobiographique
Durée : 95 minutes
Distribution : Brad Pitt, Uma Thurman

À l'occasion d'une fête folklorique dans une ville de province, un testeur de jeux vidéo (Brad Pitt) découvre qu'il revit indéfiniment le même bouclage. Une situation à la fois extraordinaire et insupportable, s'il n'y avait la jolie correctrice suédoise (Uma Thurman) dont il est tombé amoureux... Drôle et tendre, un conte de fée romantique.

Ala en croisade contre le congrés

Le bien peu démocratique congrès de l'Empire des Etats Unis d'Amérique planche sur un nouveau règlement de censure à faire pâlir d'envie les petits Adolf (Hitler), Joseph (Staline) et Benito (Mussolini). Il est question d'imposer aux bibliothèques publiques des logiciels de filtrage et de censure destinés aux bécanes branchées sur le net. J'imagine que les oeuvres d'Henry Miller et de Nabokov seront brûlés en place publique.
Du coup, l'ALA (American Library Association) a décidé de se lancer dans une campagne de protestation consultable, entre autre, sur le Net...

MIG 29 Fulcrum F-16 Multirole Fighter

Deux c'est mieux qu'une ! NovaLogic nous envoie une bonne paire de produits. Le principe est simple, balancer deux avions aux caractéristiques et aux configurations de pilotage forts différentes dans la même gestion de combat aérien. Non seulement on peut se faire plaisir tout seul, en se tapant les missions offertes dans chaque boîte, mais en plus on peut se faire plaisir à plusieurs, en binôme, escadrilles ou encore en dogfight. Certes, ce n'est pas tout à fait un simulateur pointu, mais le rendu est soigné, et les réactions des appareils en présence sont assez réalistes. En somme, c'est une excellente vulgarisation de simulateur, dans laquelle on prend un réel plaisir à jouer, et pleine de bonnes surprises avec ça. Primo, le principe fondateur de ce produit est d'éditer une boîte supplémentaire pour chaque type d'appareil. Ainsi, sous le même moteur de gestion 3D, on pourra rajouter tout un catalogue d'avions de guerre moderne, avec toutes les différences qui les caractérisent. Secundo, et à la différence de son prédécesseur F-22 Raptor, qui utilisait le moteur Voxel -II, celui-ci accepte dorénavant l'accélération 3Dfx ; désormais, faire du radada ne sera plus sans risque. Tertio, avec F-22 Raptor, on savait déjà qu'il était possible de se taper une bonne éclate à 30 personnes en réseau sans problèmes de ralentissement, NovaLogic persiste dans ses performances à gérer un grand nombre de joueurs en réseau. Le chiffre annoncé est de l'ordre de la centaine, et on aurait tendance à les croire.
Reste à vous signaler que la version du jeu qui nous a été présentée était fluide, sur une bécane carburant au P-200 MMX et équipée d'une 3Dfx 1, le tout tournant en résolution 1024 x 768.



Prochainement dans les salles

THE FULL POWERS

Genre : Comédie romantique
Durée : 124 minutes
Distribution: Béatrice Dalle, Harrison Ford, Charles Manson, Isaac de Bankole

Si vous avez manqué le début : Un matin, en se réveillant dans un étang, Annouck (Béatrice Dalle) entend deux hommes parler de l'assassinat du président des États-Unis (Harrison Ford), de passage à Paris. Elle tentera tout pour le joindre au téléphone et l'avertir du danger qui le guette.

Wicked 3D

La société Metabyte, tout récemment implantée en France et grande spécialiste de l'optimisation de drivers pour plus de 70 sociétés (dont 3Dfx et Adaptec), s'apprête à lancer sur le marché un ensemble assez impressionnant. Je m'explique. La Wicked 3D n'est autre qu'une carte 3Dfx Voodoo 2 de 12 Mo. En revanche, les drivers fournis sont plus performants que ceux des cartes concurrentes. Bien que n'ayant pu vérifier, le constructeur annonce un gain de 30 % sous DirectX6. En revanche, nous avons pu tester que les drivers acceptent plus facilement des résolutions de 1024 x 768 sans Z-Buffer et monte jusqu'à 1024 x 692 avec Z-Buffer, ce qu'aucun autre constructeur propose avec une Voodoo 2 de 12 Mo. Avec deux cartes reliées, on peut monter en 1024 x 1024 avec Z-Buffer, y compris en OpenGL. La fréquence de rafraîchissement a également été optimisée, puisque 160 MHz sont désormais acceptés. La fréquence peut d'ailleurs être ajustée hertz par hertz. Mais la plus grosse innovation reste sans conteste la possibilité de connecter des lunettes 3D. En effet, les drivers de la Wicked 3D peuvent même transformer tous les jeux Glide, OpenGL et Direct3D en 3D ! Eh oui, vous connectez un boîtier derrière la Voodoo 2, vous placez un émetteur infrarouge sur le moniteur, et les lunettes sur votre nez. En appuyant sur un raccourci-clavier, des jeux comme Battlezone, Flight Simulator, Superbike, Quake 2, Unreal ou F1 Racing Simulation sont automatiquement transformés en 3D. En fait, certains jeux bloquant le clavier refusent de fonctionner, mais ils sont rares. Toujours est-il que ça a fonctionné avec les jeux cités et que toute la rédaction est restée, comment dirais-je... sur le cul ! C'est tout simplement génial. Mais attention, le système comporte deux inconvénients. La 3D nécessitant la production de deux images séparées, une pour l'œil gauche et une autre pour l'œil droit, les jeux perdent en moyenne 20 % de fluidité, mais surtout, ils perdent la moitié de leur résolution, la séparation se faisant au niveau des trames paires et impaires. Du coup, dans Battlezone, en 800 x 600, on ne peut pratiquement pas lire les inscriptions sur l'écran. En revanche, sur Superbike ou sur F1 Racing, c'est juste fabuleux. Autre défaut, mais inhérent aux jeux cette fois-ci, c'est la 3D elle-même. BattleZone, toujours lui, est bien en 3D mais le soleil et l'effet de Lens Flare sont en fait en 2D, ce qui ne se voit pas sans les lunettes ; avec, le soleil se retrouve devant le décor. Bref, ça reste tout de même impressionnant et pour la première fois, ça sort du simple concept de gadget. Un bien beau joujou qui est promis à un bel avenir. L'ensemble carte 3D + lunette est proposé à 2 890 F environ, la carte seule ne coûtant que 1 790 F (contre 2 100 F en moyenne pour une Voodoo 2 12 Mo). Ah oui, j'oubliais, Stéphane Kantin, notre cher webmaster, n'a pas supporté le système. Il s'en est tiré avec un mal de tête hallucinant après seulement deux minutes d'utilisation. En ce qui me concerne, une petite heure est un grand maximum...





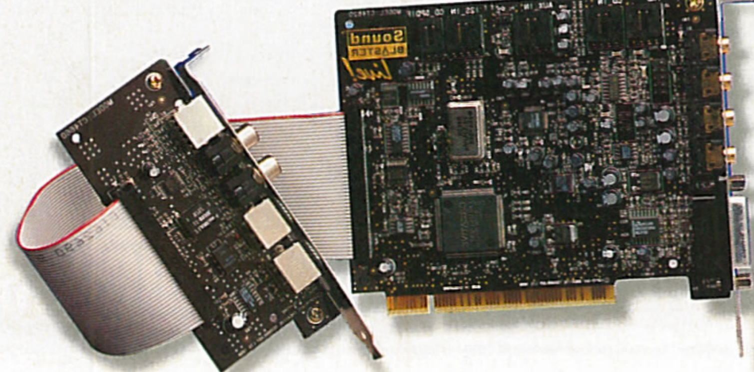


◄ **Constructeur : Metabyte, inc**
Distributeur : Metabyte France
Téléphone : 01 45 57 70 66
Prix : De 1 790 à 2 890 F TTC

Sound Blaster Live

On attendait depuis longtemps la réplique de Creative Labs aux cartes nouvelle génération des concurrents. Cette réponse porte un nom : la Sound Blaster Live. Équipée du tout nouveau processeur EMU 10K1, marque très réputée dans le monde des synthétiseurs haut de gamme, la Sound Blaster Live peut traiter simultanément de multiples canaux audio contenant eux-mêmes un nombre illimité de voix Midi ou de samples. Comme toutes les cartes récentes, elle gère l'environnement 3D à l'aide de plusieurs haut-parleurs et de la technologie Environmental Audio, le système 3D le plus évolué du moment. Côté performances pures, l'échantillonnage peut être réalisé sur 32 bits à 48 KHz et l'EMU sait gérer en temps réel des effets spéciaux comme le chorus, l'écho, le flange, l'auto wah, la distorsion et le pitch shifting. La sortie digitale de la carte permet le raccord à un DAT, un synthé numérique ou un ensemble de 8 enceintes de la marque Creative (ou bien 2 ou 4 enceintes d'une quelconque autre marque). La polyphonie est portée à 256 voix, et le système SoundFont offre la possibilité d'utiliser la mémoire de l'ordinateur pour stocker les échantillons à concurrence de 32 Mo. Enfin, la carte au format PCI garde une compatibilité parfaite avec les anciens modèles de la marque, sans pour autant utiliser un artifice particulier, ce qui, pour ce type de carte, est une première. Vos applications DOS continueront ainsi de fonctionner parfaitement. Livré avec Cubasis Audio, Sound Forge XP4.0, Mixman et tous les utilitaires propres à la gamme, la Sound Blaster Live risque bien d'imposer un nouveau standard en la matière. Nous vous proposerons un test plus complet dans le prochain numéro.

Constructeur : Creative Labs
Prix : 1 490 F TTC ▼



de neuf ?

Par Lord Casque Noir

Altec Lansing ADA305

Premier fabricant d'enceintes multimédia du monde (voire d'enceintes tout court), Altec Lansing innove grâce à un premier kit numérique équipé d'un décodeur Dolby Pro-Logic. L'ensemble se connecte à la fois sur le port USB de la machine et sur la sortie de la carte son. L'intérêt du port USB réside dans le fait que l'on puisse interagir avec les enceintes elles-mêmes. Ainsi, si l'on règle le volume depuis les enceintes, une fenêtre s'affiche temporairement sur l'écran, vous indiquant le réglage en cours. Grâce à ce système, on peut également modifier le son de chaque enceinte et du caisson de grave séparément. Dans un futur proche, on pourra faire parvenir le son directement par le port USB, l'ampli Pro-Logic se chargera alors de décoder le signal. En attendant, vous pourrez profiter des effets stéréo Pro-Logic analogiques produits par certains jeux ou par un film DVD, par exemple. Plus besoin d'ampli coûteux pour goûter aux joies du Home Theater. Cela dit, ce kit ne comprenant que 2 enceintes, l'effet Surround est seulement simulé, ce standard nécessitant normalement 2 enceintes supplémentaires. Pour ce qui est de la puissance, vous en aurez largement assez pour vous fâcher avec votre voisinage...



▲ **Constructeur :** Altec Lansing
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 49 35 24 18
Prix : 1 490 F TTC

ATI Xpert@Play 98

Il s'intéresse de plus en plus aux joueurs, notamment grâce à ce nouveau Bundle au rapport qualité/prix fort intéressant. Pour moins de 1 000 F, vous disposerez d'une carte 2D/3D ATI Rage Pro équipée de 8 Mo de RAM pour bus AGP et d'une sortie TV, d'un programme permettant de lire des DVD (décompression semi-hardware), du DVD de «Microcosmos», du jeu complet Incoming et de la suite graphique PhotoSuite SE. Pour ceux qui cherchait une bonne carte 2D/3D, ne cherchez plus...



▲ **Constructeur :** ATI
Distributeur : ATI France
Téléphone : 01 39 23 20 44
Prix : 975 F TTC

Reportage
PAR WANDA

pomme de terre n'est pas encore au courant. Lui qui adore se faire les dents sur les grosses daubes, lui qui ne conçoit pas écrire un test sans faire rigoler ses lecteurs, il est foutu. Foutu. Sur les onze jeux qu'Activision a présentés à Dublin, je n'ai vu que du bon. Pas la moindre esquisse de foirage. Aucune aspérité. Rien pour se marrer. Que des trucs pour jouer. Pauv' patate. Non, c'est au-dessus de mes forces. Je peux pas lui dire ça.



Activate 98

L'ECTS d'





Les éditeurs aiment bien nous inviter avant un salon, histoire de mettre leurs hits en valeur. Ce n'est pas nouveau. Mais généralement, on part voir seulement un ou deux jeux. À côté, ils organisent plein d'activités de la mort, histoire de nous en foutre plein la vue. Bon, une activité de temps à autre, je ne dis pas : ça détend. Mais trop, mine de rien, c'est pas sérieux. Vous me direz : ce n'est que du jeu. Est-ce que ça a besoin d'être sérieux ? Et la réponse est oui, évidemment. Les bons jeux se font rarement dans la déconnade et le «je m'en foutisme». Peut-être avant. Mais les temps changent. La fameuse maturité de ce marché, dont on vous rebat les oreilles depuis des années, elle est en train de se construire maintenant, grâce à des boîtes comme Activision. Activision : le nom magique, qui ne rappelle que de bons souvenirs. Y aurait-il une formule magique qui mette à l'abri des daubes ? Que nenni. Activision en a développé, comme les autres. Mais depuis quelques années, ils ne les commercialisent plus. Quels que soient le temps et l'argent investis sur un projet, si celui-ci risque de mettre en péril leur image de marque, ils font une croix dessus. Ça n'a rien de magique, mais c'est sacrément efficace.

Je me suis donc retrouvée parmi 180 personnes, développeurs, acheteurs de la grande distribution et journalistes de toute l'Europe, sous le vent et la pluie d'Irlande. Je sais, ça fait super-cliché. N'empêche que le temps était pourri. Mais qu'importe : tout se passait à l'intérieur et le planning ne laissait aucune place au tourisme. Dans la journée, les sessions de présentation se succédaient à un rythme d'enfer et on avait à peine le temps d'apprécier un jeu, qu'il fallait passer au suivant. Ai-je l'air de me plaindre ? Si Activision avait été présent à l'ECTS, on n'aurait pas eu deux jours pour tout voir, mais seulement deux heures ! Non, je suis super heureuse d'être allée à Dublin.

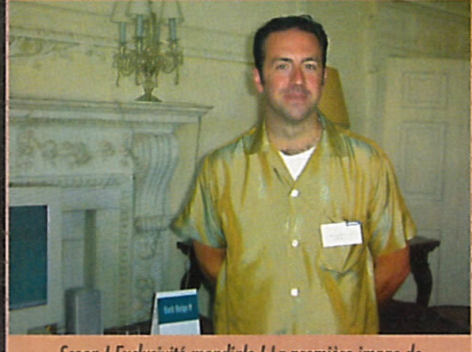
Nous vous avons déjà énormément parlé de Heavy Gear II et d'Interstate '82 (Joystick 95). Du coup, je n'ai pas l'impression d'avoir appris grand-chose de nouveau sur ces deux produits maison. Le Dark Side Engine, leur moteur 3D à tous les deux, a l'air performant mais sans plus, du moins sur le plan

L'équipe des producteurs et réalisateurs : Matt Candler (Third World), Zach Norman (Interstate '82), Jonathan Knight (Fighter Squadron), Greg Borrud (Dark Reign II), Seth Gerson (Asteroids), Michel Kripalani (Beneath), Peter Mack (Quake II Mission Pack II,), Dave Georgeson (Heavy Gear II), Cecilia Barajas (Civilization), Dan Freed (Heretic II). Absent : Richard Grayson (Sin, en preview ce mois-ci).



Activision





Scoop ! Exclusivité mondiale ! La première image de Dark Reign II ! Regardez attentivement le bout d'écran, à gauche du mec en pyjama… Ah merde. On ne voit rien. Oups. Désolée.



des effets visuels qui n'en jettent. C'est fluide, on peut passer de l'extérieur à l'intérieur des bâtiments, les collisions ont l'air nickel, l'interaction avec le décor est complète, on peut courir, s'agenouiller, ramper et j'en passe dans Heavy Gear II ; le perso d'I'82 possède trois tonnes d'animations sympas, les scènes cinématiques sont superbes, on peut monter jusqu'en 1600 x 1200… Mais les décors d'I'82 étaient encore trop erratiques et je n'ai pas vu trace du merveilleux ciel de Heavy Gear II (celui que Iansolo avait admiré à l'E3). J'avoue être restée sur ma faim.

Autant ils m'ont filé des images en pagaille pour Heavy Gear II et l'82, autant je n'ai rien eu du tout pour Dark Reign II. Je suis verte. Car s'il est bien un jeu qui m'a marquée parmi tous, c'est celui-ci. Stratégie temps réel, certes, mais entièrement en 3D. Dans le dernier Joy, et dans celui-ci aussi d'ailleurs, Ivan bave devant Homeworld. Ben là, c'est la même chose, sauf que c'est sur le plancher des vaches. Et que c'est moi qui bave. On peut zoomer, dézoomer et changer l'angle de la caméra à volonté, pour se la jouer tactique en suivant une escouade de fantassins sous le couvert d'une forêt, ou au contraire s'offrir une vue générale de la carte. Du coup, les bâtiments et les unités ne sont plus des petits pâtés aux tailles quasiment identiques : tout est proportionné. Contre toute attente, Dark Reign II est également en rupture avec la grande mode des couleurs qui pètent. Mais ça fait seulement six mois qu'ils bossent sur le jeu, chez Pandemic Studios (des anciens d'Activision partis monter leur boîte et qui développent aussi Battlezone II), en se concentrant surtout sur la technologie. Et le jeu n'est annoncé que pour l'été 99. On a le temps de voir venir.



Cet échappé d'Interstate '76 est chef de projet sur Interstate '82. Réalisateur, qu'ils appellent ça chez Activision, comme au cinéma.

Heavy Gear II (décembre 98) est développé par une toute nouvelle équipe. Il comptera 10 missions d'entraînement, 40 missions solo (où on pourra gérer jusqu'à 4 autres Gears) et 30 cartes multi. Le mode multijoueur accueillera jusqu'à une dizaine de personnes.







Interstate '82 (février 99) se veut à la croisée de Mad Max et de Miami Vice. Tout ce qu'on avait pu reprocher à l'76 a été corrigé : il y aura davantage de missions (30 au total), plusieurs niveaux de difficulté et plein de véhicules à conduire.

Heretic II

STANDARD PC CD-ROM
GENRE AVENTURE ACTION
DÉVELOPPEUR RAVEN SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98





ASTEROIDS

Oui, vous ne rêvez pas : à l'instar de tous les programmeurs amateurs du monde, Activision ressort ce classique de la fin des années 70. Qu'apporte-t-il par rapport à la masse de sharewares qui foisonnent sur le Net ? Des moyens et une histoire : le futur, trois corporations rivales, et vous au milieu, tout ça mis en scène à coup de belles scènes cinématiques. Aucun changement dans le principe : on évoluera toujours sur un plan 2D, dans une demi douzaine d'environnements différents (comètes, nébuleuses, trous noirs…), mais votre vaisseau et les différents «ennemis» sont de vrais objets 3D. Je vous livre le reste en vrac : trois vaisseaux, quinze ennemis, possédant chacun une IA propre, trois gros boss, quelques boss intermédiaires et la possibilité de jouer à deux sur écran partagé ou en réseau.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SHOOT'EM UP
DÉVELOPPEUR QUICKDRAW
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 98

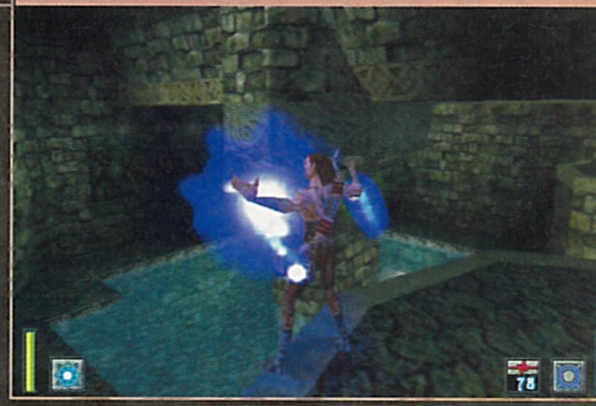


C'est l'histoire d'un mec qui en a bien chié dans Heretic 1. Et maintenant, il rentre chez lui. Au début, c'est la joie. Vous imaginez ce qu'il doit éprouver, le gars ? Il rentre à la maison, merde. Il vient de passer des années à se battre contre des créatures immondes, dont la plus petite me traumatiserait à vie, sans compter que tout le monde se foutrait de ma gueule si j'en parlais. Il a liquidé D'sparil en personne et là, il peut enfin oublier tout ça. Il est serein, paisible. Il commence à comprendre que la vraie vie, c'est pas ce qu'il a connu jusqu'à présent. Il pense à ses vieux parents qu'il va serrer contre lui, en faisant gaffe à pas les étouffer avec ses gros biscoteaux, un truc que Gana devrait apprendre à faire, tiens. Bref, le gars Corvus, il arrive tout guilleret dans son bled natal. «Papa !? Maman !?» Pas d'écho. C'est tout vide. Nous, pas bêtes, on comprend vite qu'il y a des trucs pas catholiques qui se sont déroulés pendant son absence et qu'il va encore falloir se retrousser les manches. On le comprend d'autant mieux que je ne vois pas l'intérêt d'un simulateur de vie normale. À part pour Gana. Et pour pomme de terre aussi, mais pour d'autres raisons.

On commence par se faire attaquer par des zombies, des rats et d'autres bestioles bien sympathiques, et puis on découvre le pot aux roses : une épidémie mortelle, d'origine inconnue, s'est abattue sur notre royaume. Argh : Corvus vient aussi de choper cette saloperie ! Bon, fini de pleurer sur son sort, il faut replonger dans la tourmente et comprendre ce qui se passe. Replonger, c'est pas très difficile : les décors et les couleurs sont superbes, les effets de lumières et d'atmosphères époustouflants, les ambiances magiques et les armes plus spectaculaires que jamais. On découvre de nouvelles races, qui possèdent chacune leur environnement propre. La race amphibie, par exemple, du fait de ses grands pieds palmés, possède une architecture bien à elle, avec des passages bien larges. Pour passer d'un étage à l'autre, on nage à travers des tubes d'eau. Bref, question dépaysement, il y a des chances qu'on soit comblé.

Raven Software est parti du moteur de Quake II, toujours aussi efficace, mais en le retravaillant un peu. Première amélioration : les couleurs en 24 bits, que vous ne pourrez apprécier que si vous avez une G200. Ou, bien entendu, une des cartes qui vont sortir d'ici la fin de l'année. Lesquelles ? Ça tombe bien, Kant en a reçu plein ce mois-ci (cf. pages matos). Deuxième amélioration : un nouveau système de squelette pour Corvus, que vous dirigez maintenant à la troisième personne et non plus en vue subjective comme dans le premier volet. Sauter, ramper, grimper, nager… À Corvus vaillant, rien d'impossible. D'après Patate, il y a peu de chance que ce soit aussi joli qu'une salope de Lara qui remue son popotin. Mais moi, pour tout vous dire, je m'en fous un peu du cul de Lara. Les mouvements de Corvus sont super beaux et super fluides. Et de tous les jeux présentés par Activision, Heretic II était sans conteste le plus beau. Un des plus avancés aussi, ça doit être un peu lié.

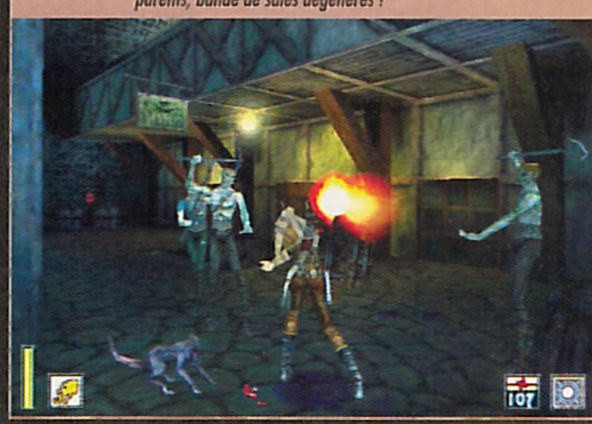
On gonfle les poumons à fond, et on souffle une grosse boule bleue qui terrasse tout sur son passage. Quelle haleine de coyote, ce Corvus.



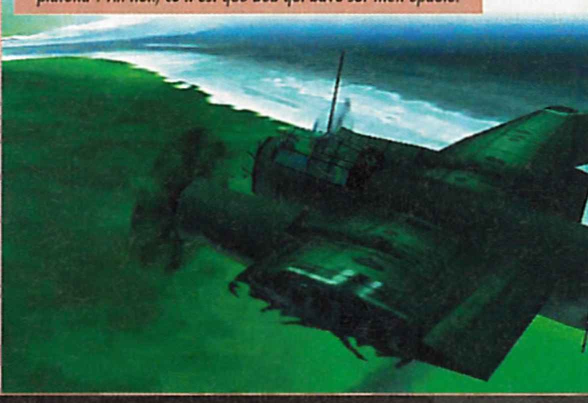
Hou la la ! J'ai le vertige, moi. Bon, je ferme les yeux et je saute de l'autre côté, ou je retourne d'où je viens ?



Et voilà comment tout a commencé. Cassez-vous et rendez-moi mes parents, bande de sales dégénérés !



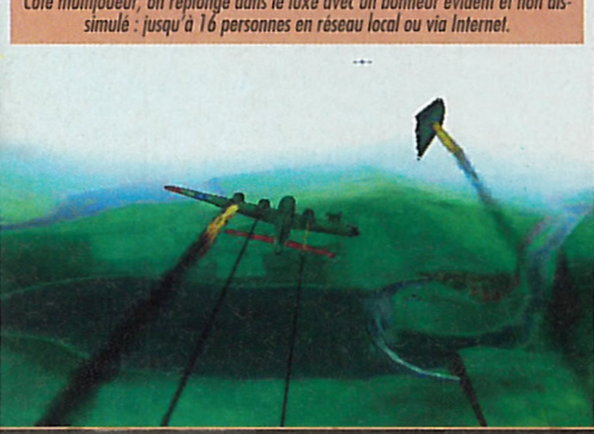




C'est vraiment trop beau. Mais ? Que se passe-t-il ? Une fuite au plafond ? Ah non, ce n'est que Bob qui bave sur mon épaule.

Fighter Squadron

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION
DÉVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 98



Côté multijoueur, on replonge dans le luxe avec un bonheur évident et non dissimulé : jusqu'à 16 personnes en réseau local ou via Internet.



Oups, j'ai tiré dans ma propre dérive. Vaudrait mieux que je m'accroche et que je trouve une excuse béton pour le pilote.

Ces pilotes qui se sont lancés dans cette Seconde Guerre mondiale ne devaient guère être plus vieux que vous, qui me lisez aujourd'hui. Est-ce la raison pour laquelle vous appréciez tout particulièrement cette période ? Microprose, Microsoft, Jame's, Psygnosis… Ils sont au moins cinq éditeurs à annoncer un projet du même type pour la fin de l'année. Bob en trépigne d'impatience. C'est un peu comme la folie des jeux de foot de cet été. Sauf que cet été, il y avait la Coupe du Monde. Et là… Je ne vois pas. Bon, j'arrête de réfléchir, c'est trop fatiguant. Il fait au moins 35° dans nos bureaux, et pas le moindre courant d'air. Ah non ! V'la Kant qui me pique mon ventilateur pour refroidir son Riva TNT. Là, c'est clair, j'y arriverai plus.

Avant d'aller à Dublin, j'avais déjà vu deux de ces projets, et tous deux m'avaient pas mal impressionnée. Fighter Squadron ne fait pas exception à la règle. Il est beau, bourré d'options et de possibilités, et il a l'air monstrueusement bien programmé. Il faut dire qu'à la tête de l'équipe, on retrouve Eric Parker, le créateur de A10 Cuba!. Hein, tu veux rajouter quelque chose Bob ? - «Ce mec est génial. A10 Cuba! est tout simplement le meilleur simulateur jamais vu pour les modèles de vol et les modèles d'armes. Avant, il avait fait A10 Attack! sur Mac, pour lequel il avait inventé le Virtual Battle, un environnement hallucinant qui…» Stop ! Merci Bob. Ça suffira pour aujourd'hui. Tu raconteras le reste dans ton test, d'accord ? Bref, quand Fighter Squadron annonce des modèles de vol authentiques, on a plutôt confiance. En plus, chaque avion a été divisé en 24 à 40 zones de dommages, ce qui est énorme et promet un comportement des plus fidèles pendant les combats.

L'action se déroulera pendant la dernière partie de la guerre, en Afrique du Nord, à Douvre et sur les bord du Rhin. Vous pourrez jouer une trentaine de missions en tant qu'Anglais, Allemand ou Américain, soit 90 missions au total. Vous piloterez des P-51D, B-17G et P-38J côté anglais, des Ju88A, FW-190 et ME-262 côté allemand, et des Mosquito, Lancaster et Typhoon côté US. Vous dirigerez entre un et dix avions par mission, avec la possibilité de changer d'avion, et même de poste dans les bombardiers, à n'importe quel moment de la mission. D'après ce que j'ai vu, tout a été fait pour vous plonger dans l'action. Les jauges bougent en temps réel. Où que vous regardiez - et vous n'avez que l'embarras du choix - tout est superbe et hyper réaliste. Mais une carte 3D sera sans doute recommandée.

Le jeu est livré avec un éditeur de missions qui permet de créer ce qu'on veut dans un des trois environnements du jeu : waypoints, altitudes, champs aériens, vents, caractéristiques des pilotes (pilotage, loyauté, agressivité…), etc. Mais le fin du fin, c'est leur système Open-Plane, qui vous permettra de designer les avions de votre choix, et de les tester en vol ! En effet, le modèle de vol développé pour Fighter Squadron sera capable de prendre en compte les caractéristiques de n'importe quel avion et de le faire voler de façon réaliste. Une partie du site web d'Activision est déjà réservée pour



CIVILIZATION CALL TO POWER

Pendant que Sid Meyer bosse sur son Alpha Centauri et passe clairement à un autre jeu, Activision nous remet une couche de Civilization, le vrai, l'estampillé conforme à la norme Microprose. Pour d'obscures raisons de droits, Call to Power ne s'appelle pas Civ III. Mais c'est bien la version 99 du Civilization d'origine. Pour simplifier les choses, et parce que nous sommes entre nous, je propose que nous l'appelions Civ 99. Civ 99, donc, apporte la même «mise à jour technologique» qu'on avait déjà connue entre Civ I et Civ II : le graphisme a été retravaillé et les unités sont maintenant en 3D, avec de zoulies petites animations. Mais autant l'effort de Civ II s'arrêtait là (à peu de choses près), autant Civ 99 va beaucoup plus loin.

Déjà, on ne parcourt plus 6 000 ans de l'histoire de nos civilisations, mais 7 000, soit de - 4 000 à + 3 000 ans. Le système reste globalement le même, avec sa cohorte de gouvernements, avec ses ressources à gérer, sauf qu'il est plus complet et plus fidèle à l'histoire des civilisations. Bien sûr, toute une série de nouveaux gouvernements, bâtiments, unités, merveilles et recherches ont été inventés pour les besoins de notre évolution actuelle et future. Mais les développeurs en ont profité pour étoffer les civilisations passées. Des unités «non conventionnelles», notamment, ont été créées pour équilibrer le rapport des forces entre amateurs de baston et peaufineurs de civilisations harmonieuses, lesquels pourront jouer avec du terrorisme biologique, de la propagande religieuse, etc.

Civ 99 se veut donc le Civilization parfait : équilibré et complet. Des unités de défense active seront même capables de riposter en temps réel. Les modes multi proposeront de nombreux types d'affrontement, pour y passer une demi-heure ou des nuits complètes, à deux ou plus. Point d'importance : l'interface a entièrement été retravaillée dans un objectif d'intuitivité et de rapidité d'accès. Pffff. C'est pas un mal. Mais surtout, Civ 99 offrira de nouvelles options de management, comme la possibilité de queuer les ordres de construction et d'upgrade pour se concentrer sur la carte.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE GESTION/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99



L'Écoterroriste assouvit sa passion pour la protection de l'environnement en balançant des saloperies sur les cités qui polluent notre belle Terre. Sauf que ses saloperies à lui, elles ne polluent que les gens et c'est quand même beaucoup mieux.



Moyennant finances, le Clerc offre un sens à la vie de pauv' gars en proie au doute métaphysique. Trop facile de s'attaquer à Microsoft !

Third World

STANDARD PC CD-ROM
GENRE RPG/STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR REDLINE GAMES
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99





L'ambiance est super sombre. D'accord, on ne s'en rend pas trop compte sur ces photos, parce qu'ils ont voulu nous impressionner avec leurs effets de lumières. Mais la ville est bourrée de taudis et de bâtiments décrépis. Si, si, j'vous jure.





J'espère que vous avez l'âme citadine. Parce qu'avec Third World, vous allez en bouffer, de la ville : une ville qui recouvre une planète entière, du haut des montagnes jusqu'au fond des océans. Une ville qui a vécu tellement de guerres et d'épidémies, connu tellement de gouvernements successifs, que personne ne sait son âge réel. Tout ce que connaissent ses habitants, c'est la peur. Pour le reste, elle est sous le contrôle de gangs sans foi ni loi. Pas très gai tout ça, hein ? Enfin, il faut bien vivre quelque part. Comme les développeurs n'ont pas développé un mode «habitant craintif», il ne vous reste plus qu'à recruter votre équipe pour aller jouer dans la cour des méchants.

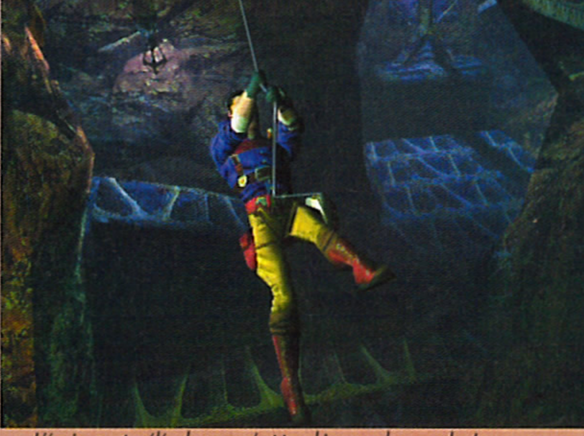


Voici clairement le titre le plus original de la fournée Activate 98. Il faut dire qu'avec des papas venant respectivement de MechWarrior 2 (J. Anhalt) et de Diablo et Warcraft II (R Millar), Third World n'est pas le petit jeu sorti de nulle part. Alors, ça donne quoi une telle alliance ? Ben un truc qui a l'air assez sympa, à première vue : vous prenez vos persos parmi cinq races. Pour chacun, vous pouvez choisir la classe et les armes, et définir les caractéristiques et compétences de départ. Classique mais efficace, surtout que vous pouvez moduler leur tronche à l'infini. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à les lancer dans la jungle des puzzles, des quêtes et des combats que vous réservent les 40 missions prévues par les designers. Et à faire évoluer vos persos.

Il faudrait des pages et des pages pour parler d'un tel jeu. Mais je ne les ai pas. Alors pardon de vous balancer un peu brutalement les infos. X-Com, Incubation, Syndicate Wars… Third World est à la croisée de toutes ces influences. Vos moyens de vaincre seront le combat, avec des armes futuristes et des pouvoirs psychiques de la mort, mais aussi le commerce et la diplomatie. Les cartes et les ennemis seront générés aléatoirement au début de chaque mission. Le jeu proposera deux rendus : soft et hardware, l'objectif étant qu'il tourne sur un simple P133, 24 Mo de RAM. Évidemment, le multi sera mis à l'honneur (8 joueurs), avec 30 cartes dédiées, l'accès gratuit à Active-Net, la possibilité de hoster une partie sur sa bécane et un éditeur de niveaux. Voilà. Pour plus d'infos : www.redlinegames.com




Admirez l'élégante désinvolture avec laquelle Jack peut blaster du streum sans lâcher sa corde. Et de la main gauche !


L'équipement spéléo de papa, c'est trop bien pour les cascades !


Il voit que Jack est malheureux. Il veut le consoler. Mais je crois que Jack est trop perturbé par son chagrin pour le comprendre.

Beneath

STANDARD PC CD-ROM
GENRE AVENTURE/ACTION
DÉVELOPPEUR PRESTO STUDIOS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99




Coulées de lave, éboulis rocheux, tremblements de terre... S'il sort vivant de cette aventure, Jack a toutes les chances de remporter une médaille aux JO de 1908.

Beneath est le parfait contre-exemple de ce que je vous disais un peu plus tôt, comme quoi Heretic II était le plus beau jeu parce que le plus près de sa sortie : Beneath ne sort qu'au printemps prochain et il est déjà magnifique. La première impression est incroyable : on a envie de jouer. On a envie d'endosser le costume de Jack, ce fils d'archéologue qui part à la recherche de son père, disparu au cours d'une expédition dans l'océan Arctique. La fluidité de l'animation y est pour beaucoup, de même que la souplesse avec laquelle le personnage évolue. Mais surtout il se dégage de ce jeu une force, hum, comment dire... apaisante. Je crois que tous ceux qui ont dévoré les Jules Verne et autre HG Wells devraient me comprendre. Ce qui fait la force de ces bouquins va bien au-delà de l'excitation. C'était le filon déjà un peu exploité par Lara Croft. Mais Beneath s'annonce un cran au-dessus, peut-être parce que l'action se déroule au début du siècle, du temps où la science était synonyme de progrès. C'était une époque un peu magique, vous ne trouvez pas ?

Accompagné de l'assistant de votre père, vous plongez donc dans une crevasse qui vous mène à un dédale de grottes. Au cours de votre exploration, il vous faudra vous battre (sans blague ?) contre les races qui se sont développées sous l'écorce terrestre à l'insu des humains : les archaïques Troglodytes, les ingénieux Morlocks, et pour finir les mystérieux Insectoids. Pour sauver tous les membres de l'expédition paternelle, vous devrez comprendre ces civilisations souterraines, résoudre pas mal de puzzles, déplacer des objets, manœuvrer d'étranges engins, et ne pas hésiter à courir (en plus, ça recharge votre lampe frontale), sauter, grimper, descendre en rappel, vous élancer dans le vide à la Tarzan... Fini les galères de positionnement ultra-précis à la Tomb Raider, sous peine de rater un saut et de s'exploser au fond d'une crevasse. Jack est trop cool : il dosera son effort en fonction de ce que vous lui demanderez. Quand vous lui demanderez de sauter, il comprendra que c'est pour attraper le filin qui court au plafond. Les «oups, désolée, je savais pas» de notre copine Lara, c'était un peu pénible parfois, avouons-le.

Bon, allez, je m'emballe, mais tout ça n'est qu'au stade de promesses aujourd'hui. C'est la première fois que les petits gars de Presto Studios font autre chose que du précalculé (Journeyman Project, c'était eux) et ils n'ont pas encore commencé à développer le support des cartes 3D. Et puis les douze immenses niveaux annoncés sont encore loin d'être finalisés. Ah tiens, j'y pense, Beneath sera le seul jeu de tous ceux que présentait Activision à n'être pas jouable en multi. Ils se font de plus en plus rares, les bougres.

Reportage

PAR IVAN LE FOU

Voilà, c'est mon chouchou.

Durant l'E3 d'Atlanta,

je suis tombé sur

Homeworld et par la suite

je suis retourné voir

la démonstration tous les

jours tellement j'étais

impressionné.

Depuis, je passe mon temps

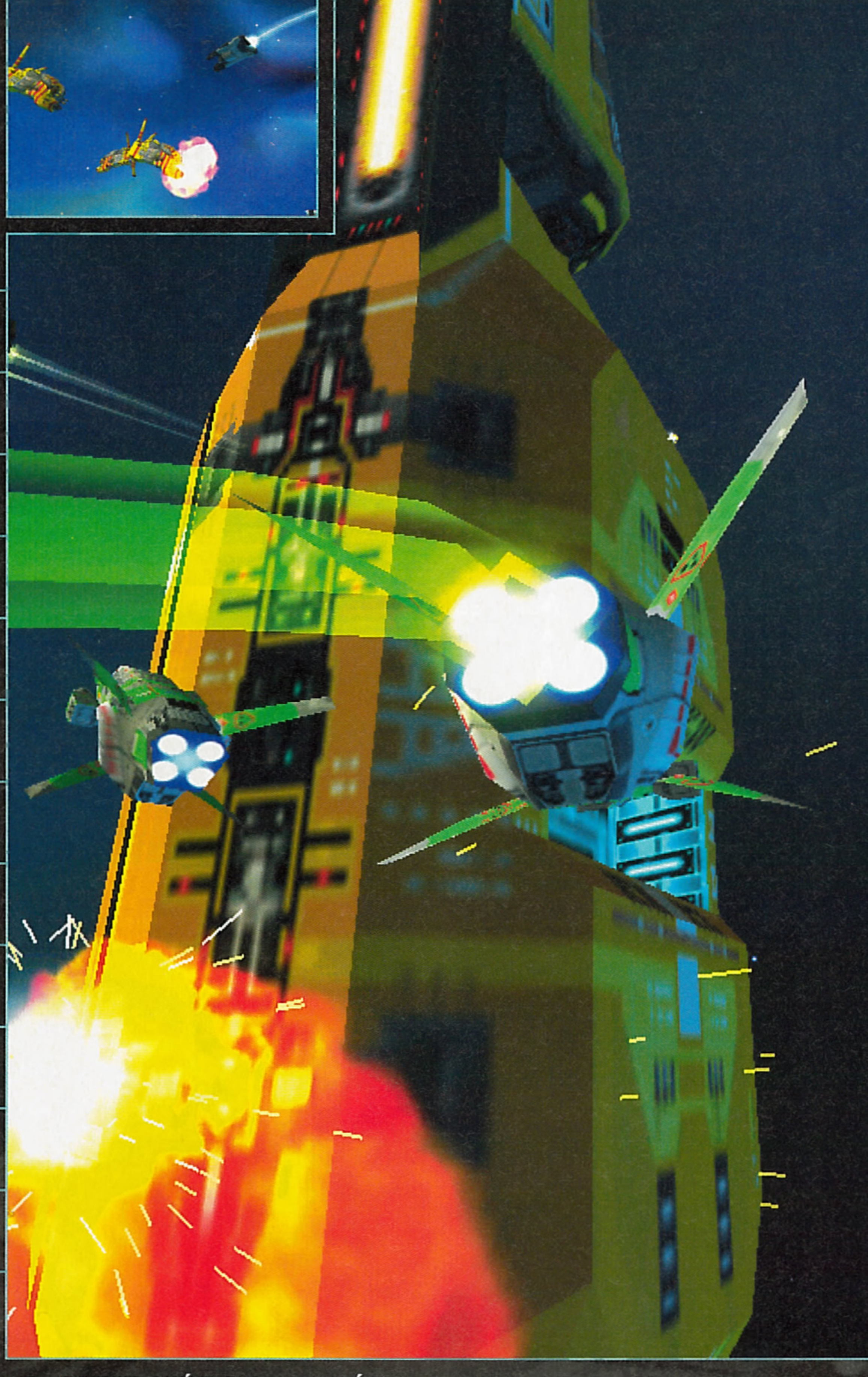
devant les screenshots et

je force les imprudents

qui se sont approchés à

les admirer à leur tour.

Oui, j'ai besoin d'aide.



GENRE **STRATÉGIE TEMPS RÉEL** • EDITEUR **SIERRA STUDIOS**
DÉVELOPPEUR **RELIC** • SORTIE PRÉVUE **DÉCEMBRE 98**

Homewo

rld

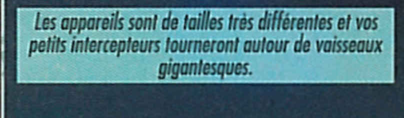
C'était à Atlanta, dans un coin de l'immense stand Cendant (la compagnie qui regroupe désormais, entre autres, Sierra et Blizzard), et il y avait là deux Canadiens d'une boîte de Développement inconnue (Relic) qui faisaient la démo d'un jeu de stratégie en temps réel furieusement spatial : Alex Garden et Erin Daly, respectivement directeur et designer principal. C'est très simple, le jeu était absolument hypnotisant : à l'écran, défilaient des vaisseaux spatiaux beaux à pleurer qui s'affrontaient en tourbillonnant tandis que la caméra enchaînait mouvements et zooms avec une facilité déconcertante. Le choc. Le fan de X-Wing et Total Annihilation que je suis en avait les yeux qui lui sortaient de la tête, et ce n'étaient pas les dizaines de Couic-like que l'on s'obstina à me présenter durant le salon qui pouvaient m'aider à oublier Homeworld. Je n'ai plus pensé qu'à ça jusqu'à ce qu'Alex Garden vienne lui-même à Paris nous présenter la bête.

23 ANS ET TOUTES SES DENTS

Il entra dans notre salle de test, il y eut comme une douce lumière et… son PC refusa absolument de fonctionner. Heureusement, Fishbone était parti faire réviser son exosquelette à la suite d'une défaillance lors d'un parcours urbain de sauts d'obstacles à moto (plus précisément lors d'une figure aérienne familièrement appelée le "Kawa-voum"), et nous pûmes utiliser sa bécane. Vingt-trois ans, c'est l'âge d'Alex Garden, le fondateur de Relic Entertainment et donc le principal responsable de Homeworld, le premier jeu de cette société. Aussi jeune soit-il, le gaillard n'en est pas à son coup d'essai dans le domaine des jeux vidéo, puisqu'il a commencé à 15 ans comme bêta-testeur, engagé par Don Mattrick, une pointure du milieu aujourd'hui président de tout plein de machins-choses chez Electronic Arts. Dans le genre pointure, devinez donc avec qui il a longtemps travaillé et qu'il considère comme son mentor ? Chris Taylor, le génial co-fondateur de Cavedog et co-auteur de Total Annihilation. Autrement dit, LA référence actuelle en matière de conception d'un jeu de stratégie en temps réel.



Homeworld



Les appareils sont de tailles très différentes et vos petits intercepteurs tourneront autour de vaisseaux gigantesques.



Le moteur du jeu est tellement impressionnant, qu'il a été utilisé aussi pour les scènes de transition durant le jeu.

La stratégie en temps réel est enfin mise à la sauce Space Opera.

Les traînées des réacteurs permettent de suivre le déplacement des vaisseaux et de savoir immédiatement à quel camp ils appartiennent.

«Tout ce que je sais du jeu vidéo, c'est lui qui me l'a apprit», déclare-t-il tout simplement. Pour un peu, on s'attendrait à apprendre qu'il a été allaité par Peter Molyneux et que Sid Meier lui a donné son sang après son premier accident de trottinette des neiges (on est au Canada, rappelez-vous). En tout cas, avec un parcours pareil, on peut espérer voir éclore un jeu révolutionnaire.

Et justement, à moins de se faire doubler dans la dernière ligne droite par un outsider, Homeworld sera le premier jeu de stratégie entièrement en 3D, avec une totale liberté de mouvement sur les trois axes. C'est également le premier jeu de ce type à prendre comme thème le Space Opera, c'est-à-dire pas seulement un background futuriste comme Starcraft, mais bel et bien les dogfights entre vaisseaux spatiaux au milieu des étoiles et entre les astéroïdes.

LE PARADIS DU DÉTAIL

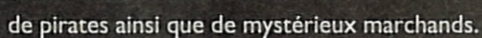
Vous allez prendre les commandes d'une flotte de vaisseaux variés, allant du gigantesque vaisseau-mère aux petits intercepteurs, en passant par différents modèles de corvettes, de frégates et de porte-aéronefs. Il vous faudra envoyer des usines mobiles récupérer les ressources présentes sur les astéroïdes ou dans les nébuleuses (un peu sur le modèle des moissonneuses de C&C), construire vos appareils et faire des recherches technologiques pour pouvoir les perfectionner ou en obtenir de nouveaux. Outre les graphismes (et je tiens à préciser que les images que vous voyez sont réellement des captures d'écran), un des éléments les plus impressionnants du jeu est la liberté totale que l'on a par rapport à la caméra : vous pourrez à loisir zoomer et tourner autour de votre flotte pour la voir sous tous les angles, ce qui vous changera agréablement de la très statique vue isométrique habituelle, et tout cela avec les deux boutons de la souris. À portée de la main gauche, une série de raccourcis clavier vous permettra de naviguer entre différentes vues programmées, de passer en vue "poursuite" sur un groupe de vaisseaux ou d'obtenir une carte d'ensemble du terrain de jeu.

Les différents vaisseaux sont entièrement modélisés et le soin apporté aux détails force l'admiration : certains ont même des canons articulés qui pointent sur leur cible pendant le déplacement. Vous pourrez regarder des intercepteurs revenir s'amarrer à leur vaisseau d'attache après une mission, chacun à leur place, ou être secoué par les coups au but lorsqu'ils sont attaqués. Vous pourrez également leur assigner différentes formations de vol, suivant le type de mission qu'ils auront à remplir.

Certains d'entre eux ont des capacités intéressantes : furtivité, zone de camouflage (à la façon des Artbiters Protoss dans Starcraft), champ de force pour ralentir les vaisseaux ennemis ou détourner les tirs, canons à ions provoquant des explosions en chaîne dans les nébuleuses…

Chacun des deux camps dispose de 25 unités (intercepteurs, chasseurs-bombardiers, corvettes, vaisseaux citernes, destroyers, vaisseaux pilleurs, de capture ou d'opérations spéciales, frégates, générateur de champ de force, porte-aéronefs, croiseurs lourds…), mais les différences entre eux ne seront pas aussi flagrantes que dans un Starcraft par exemple. Une limite que l'on retrouve dans la campagne solo, mais

Les différentes escadrilles de votre flotte affronteront l'ennemi dans de gigantesques dogfights.



Voilà réunis X-Wing et Total Annihilation en un seul jeu.

que Alex Garden assume tranquillement : «Je m'attends à ce que nous soyons critiqués sur ce point, mais on ne peut pas tout avoir : nous avons choisi d'immerger le joueur au maximum dans l'intrigue».

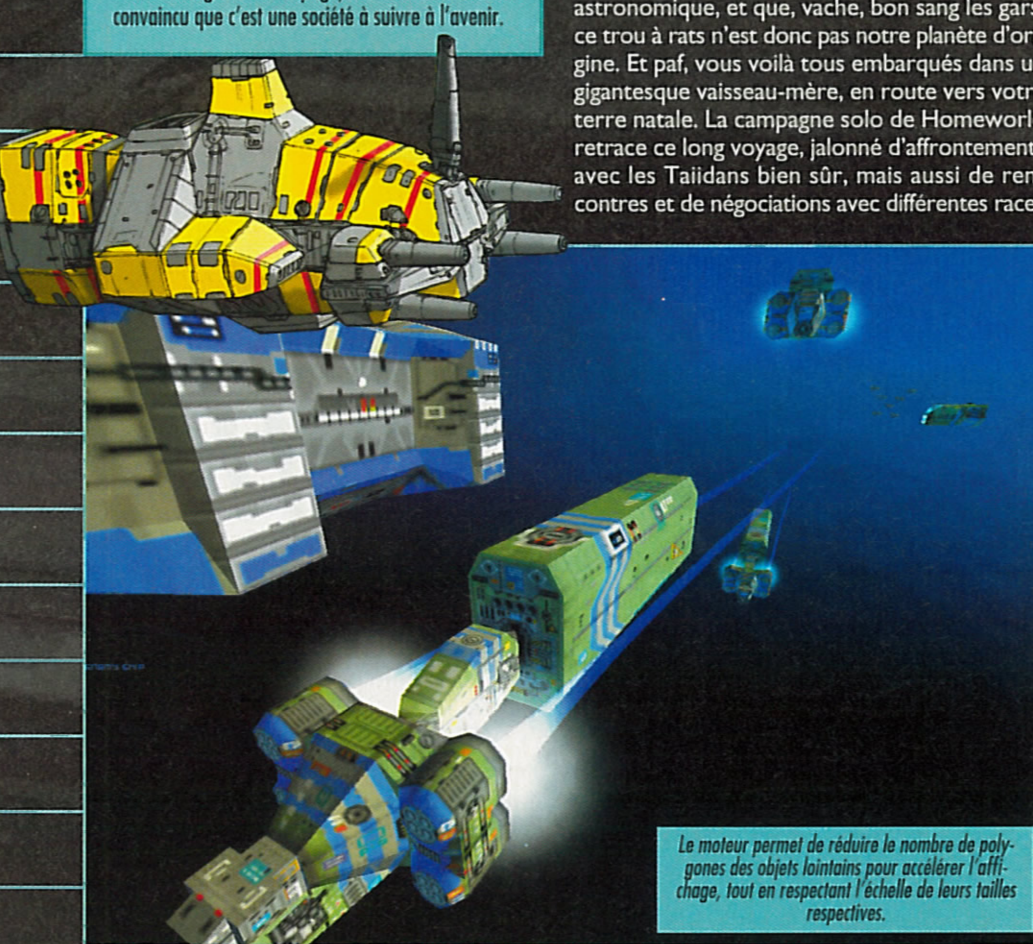
HOME SWEET HOME

Le scénario de Homeworld place entre vos mains la destinée de tout votre peuple, les Kushans. Jadis, vous régniez pacifiquement sur tout le centre de la galaxie. Un jour survint, des confins inexplorés de l'espace, une race belliqueuse, les Taiidans, qui entreprit calmement et méthodiquement de vous casser la gueule. Après vous avoir copieusement rossé et plutôt que de risquer une révolte du reste de la galaxie en vous annihilant tout bonnement, les Taiidans choisirent d'exiler les survivants de votre espèce. Ils vous massèrent dans quelques vaisseaux et vous dirigèrent vers une très lointaine planète désertique, en prenant bien soin que le voyage dure suffisamment longtemps pour que votre peuple (habilement manipulé) en oublie jusqu'à son histoire et la raison d'être de ce voyage. Et vous voilà installé, ignorant tout de votre passé glorieux, bien trop occupé à survivre sur cette planète dure et pauvre. Jusqu'à ce qu'un jour, bien des générations après votre exil, des scientifiques Kushans fassent une étrange découverte en analysant un très ancien artefact ayant la forme d'un éclat de cristal : ils prouvent en deux temps trois mouvements que ce cristal ne provient pas de votre système solaire actuel, qu'il émet un faible signal indiquant une position astronomique, et que, vache, bon sang les gars, ce trou à rats n'est donc pas notre planète d'origine. Et paf, vous voilà tous embarqués dans un gigantesque vaisseau-mère, en route vers votre terre natale. La campagne solo de Homeworld retrace ce long voyage, jalonné d'affrontements avec les Taiidans bien sûr, mais aussi de rencontres et de négociations avec différentes races de pirates ainsi que de mystérieux marchands.

En plus d'un scénario assez élaboré bien que linéaire, l'originalité du jeu solo tient au fonctionnement de la campagne proposée : le joueur garde pour le scénario suivant ce qui reste de sa flotte après chaque victoire. Pour éviter d'avoir tout à recommencer par manque de vaisseaux, la difficulté du jeu s'adaptera automatiquement à la force du joueur. Paradoxalement, un joueur pas très doué pourra donc finir le jeu plus facilement qu'un très bon joueur, qui rencontrera plus de difficultés sur son chemin.

RELIC ENTERTAINMENT

La société Relic a été fondée par Alex Garden en mai 1997 pour créer Homeworld. À l'origine, elle ne comptait que 5 employés et c'est avec cette petite équipe que s'est effectuée toute la préproduction du jeu pendant plus de six mois. Un an après, Relic compte 20 personnes et recrute encore pour finaliser et optimiser son jeu. Bien entendu, d'autres projets sont à l'étude après Homeworld, mais Alex Garden reste très discret sur le sujet. Rien qu'à voir les images de cette page, vous serez vous aussi convaincu que c'est une société à suivre à l'avenir.



Le moteur permet de réduire le nombre de polygones des objets lointains pour accélérer l'affichage, tout en respectant l'échelle de leurs tailles respectives.

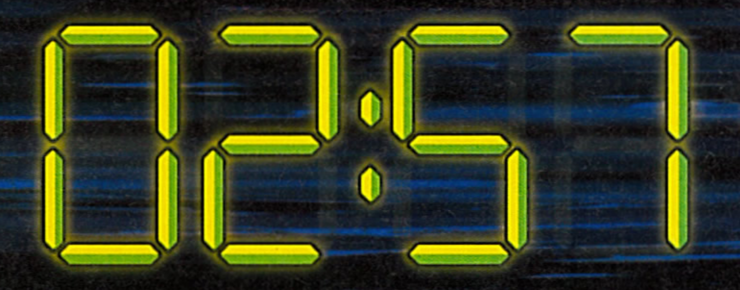
TOUTES LES BONNES CHOSES ONT UN DÉBUT

Tout ça, c'est de la théorie, mais en pratique, parlons matos ! Le jeu est prévu pour gérer tout ce qui se fait en matière de carte graphique : AGP, Voodoo 2 en SLI et toute la cavalerie des optimisations 3D. De ce côté-là, tout marche bien, les démonstrations ont été très convaincantes. Homeworld doit aussi fonctionner en accélération logicielle à partir du Pentium 166. Là aussi, bonne surprise : j'ai pu jouer sur un P200 sans carte 3D et le jeu reste beau (à condition de couper tous les effets graphiques du décor de fond). Il était même raisonnablement fluide alors que le code n'était pas optimisé du tout : sachant qu'il n'est pas rare de voir un gain de vitesse de 40 à 50 % après optimisation, tous les espoirs sont permis. Finalement, la principale inconnue qui demeure, c'est la maniabilité : est-ce que l'interface sera à la hauteur et est-ce que le joueur va pouvoir rapidement être à l'aise pour diriger ses troupes ? C'est clairement la question-clé dans un jeu de cette complexité. Pour avoir eu le soft entre les papattes quelques minutes, je suis assez confiant, mais j'attendrai d'avoir une version jouable pour me prononcer. D'ailleurs, faudrait pas que ça traîne trop parce que je deviens nerveux, moi, mmmh ?

En multijoueur, chacun pourra paramétrer à volonté les couleurs de ses appareils, y compris la traînée du réacteur.



Votre pire ennemi :



le chrono

C h a q u e s e c o n d e c o m p t e.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD
"Simulation très ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE
"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES
"Conduite très réaliste, circuits de qualité"



Licence exclusive du
champion du monde de rallye,
COLIN McRAE
SUBARU
SUBARU
PIRELLI
PIRELLI
STi
STi
3
C'est vraiment un volant que vous voulez?
COLIN McRAE™
RALLY
www.colinmcrae.com
PlayStation
Codemasters
PC CD ROM
Windows 95
La version PlayStation est
compatible avec la manette DUAL SHOCK™
© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.



De retour de reportage chez Core Design, je lâche mon sac et allume d'un geste réflexe mon PC et la télé. Je zappe et tape ces lignes. Hop, voilà Christophe Lambert qui entre chez moi.

Tomb Raid

GENRE ACTION/AVENTURE • **ÉDITEUR** EIDOS • **DÉVELOPPEUR** CORE DESIGN • **SORTIE PRÉVUE** FIN DE L'ANNÉE 98





er 3

C'est un vieux Fréquenstar. Mi-asperge, mi-caniche, Laurent Boyer interviewe Lambert en slip au sortir de sa piscine de star. En substance, ça donne : «Tu vois, j'étais dégoûté de tourner 'Highlander 2', mais j'avais pas le choix : dans les grosses boîtes américaines, c'est dans ton contrat. Si le premier film marche, t'es automatiquement embarqué pour une suite. Tu crois que ça me faisait marrer d'en dire du bien à la télé pour ensuite croiser des fans qui me sortent : «Tu sais, ton film il était pourri...» ?». Je glousse sous cape et pense à Tomb Raider 2 que j'avais trouvé bien foiré. De l'action pure, sans âme. Et puis ça devient un peu flippant, j'entends Christophe Lambert balancer exactement la même phrase qu'Adrian Smith, big boss en second chez Core Design que je viens d'interviewer à propos du tome trois de Tomb Raider : «Par contre, dans le trois, on a voulu revenir aux racines, ne pas trahir l'esprit du premier... » Suivent des propos ineptes de Lambert au sujet d'Highlander 3, dont il est très content. Le pauvre a dû éternuer sa cervelle il y a longtemps de cela.

COMME DE BIEN ENTENDU

Ça devient donc une loi naturelle. Exactement comme au cinéma, quand un jeu marche, on sort une suite en catastrophe pour surfer sur la douce vague du pognon. Puis, quand tout ça s'est bien tassé, on sort le trois qui est un retour aux sources, comme de bien entendu. C'est donc d'une humeur fort sceptique que je m'étais rendu à Midlands en Angleterre, voir où en était le développement des dernières aventures de Lara. Très vite et malgré moi, j'ai pourtant bien été obligé de ravaler ma bile : Tomb Raider 3 est très prometteur, et non pas pour ses prouesses esthétiques mais d'un point de vue ludique, ce qui est bien plus intéressant. L'aspect plates-formes du jeu a été choyé, avec des passages très techniques et beaucoup de trouvailles qui feraient envie à Nintendo. L'aventure semble particulièrement riche avec quatre scénarios s'imbriquant les uns dans les autres pour former une mission globale, se partageant entre quatre univers : Antarctique, Area 51 (la fameuse base militaire où les petits gris sont venus pique-niquer sans se douter qu'ils finiraient disséqués chez Pradel), le désert d'Australie et un Londres d'un autre temps. Question matos, Lara trouvera le moyen de caser, dans son vanity case, un flingue Desert Eagle, une paire de Uzis, un lance-roquettes ainsi qu'un lance-grenades. Elles sont fortes ces gonzesses. Les ennemis seront enfin pourvus d'une vraie cervelle. Désormais ils fuiront, se regrouperont, tendront des embuscades, s'énerveront en fonction de stimuli (par exemple, du sang dans l'eau pour les requins). Lara est également enrichie d'une nouvelle panoplie d'actions, elle pourra ramper et avancer discrètement pour tromper la vigilance d'éventuels gardes. Ou encore tirer avec deux flingues dans deux directions, à la mode Tarentino.

ENTRE GENTILSHOMMES

Pas question de conversion PlayStation vers PC ou vice et versa chez Core Design ; cela a toujours pour effet de léser la version qui n'est qu'un transcodage de l'autre. Non, les deux versions sont codées par deux équipes distinctes. La version native PC utilisera l'accélération 3D via DirectX et tirera tout ce qu'elle pourra de nos cartes avec forces effets de lumière dynamique et moult animations pour donner vie aux décors. Mais c'est pourtant la version PlayStation qui m'a laissé sans voix. Sur une machine identique, le fossé technologique entre Tomb Raider 1 et 3 donne le vertige. Bien. Vous aurez peut-être noté mes louables efforts pour rester civilisé. Les voici donc foutus aux gogues, mes efforts, tant pis je craque. Bordel ! Quel cul sublime ! Faut vraiment les voir, leurs nouvelles animations... Lara Croft dans sa tenue commando tendance S.M.-Lara qui rampe comme une esclave lubrique, toute croupe tendue, le tissu de son short à la limite du point de rupture... Ahhrrr... ça va péter ! Ces salauds de dessinateurs connaissent bien leur boulot. Craque ton ben ! Craque ton ben ! Craque ton ben !



Reportage

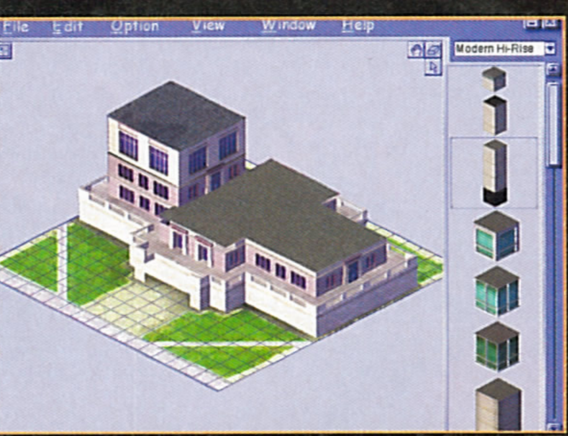
PAR BENJI

Le Petit Prince d'aujourd'hui ne joue plus à saute-mouton mais à Sim City 3000, simulation de «je suis monsieur le maire» qui devrait relancer l'intérêt pour le premier des Sim machin.





Maxis/Sim City


INTERVIEW À CHO LUC BARTHELET



Luc Barthelet, vice-président : « Sim City 3000 est une simulation plus «humaine» que les précédentes. » D'origine française, Luc est arrivé voici peu chez Maxis. Joueur invétéré et fan de simulations à la Sim City (et pour cause), il n'a pas résisté au plaisir de nous faire partager sa passion.

Joystick : Sim City 3000 est en 2D ! Pourquoi ne pas avoir opté pour un jeu en 3D, plus à la mode actuellement ?

Luc Barthelet : Nous nous sommes aperçus qu'un Sim City en 3D empêchait de voir correctement ce qui se passe à l'écran. La 3D restreint le joueur autant que le programmeur, en termes de gameplay et d'options. Ce que recherchent les gens, ce sont des softs dotés d'une interface intuitive, une simulation dans laquelle construire une ville n'est pas synonyme de casse-tête sans fin. De plus, graphiquement, il est possible de concevoir de très belles choses... Nous avons donc - délibérément - décidé de créer un jeu bourré de sprites et pourvu d'un gameplay ultra-accessible.

Joystick : Pourquoi avoir continué la série des Sim City ?

Luc Barthelet : Cette saga dispose d'un réel potentiel. Je crois sincèrement que les gens aiment construire des villes, partir de rien pour aboutir à quelque chose dont ils sont fiers... Ça doit remonter à notre enfance, à l'époque où nous jouions au Lego pendant des heures... Avant de tout détruire pour recommencer de plus belle !

Joystick : Comment pensez-vous mettre en avant cette suite ?

Luc Barthelet : Contrairement aux suites qui sortent actuellement sur le marché, Sim City 3000 n'est pas plus difficile que le titre précédent. L'équipe a simplifié l'interface au maximum pour que cela aille vite, que le jeu soit rythmé, et qu'on ne s'ennuie pas... Et puis, je crois que nous avons «humanisé» le jeu. Le joueur - dans la peau du maire - a affaire à de vrais citoyens, avec des comportements très différents. Il a ses conseillers pour l'assister mais aussi des gens comme vous et moi, qui peuvent lui envoyer une pétition parce qu'ils ne veulent pas d'une décharge publique dans leur voisinage. En clair, l'interactivité entre le maire et les habitants de la ville a été repensée et, cumulée à des animations appropriées, elle offre au joueur un vrai sentiment de réalisme.

Joystick : Personnellement, avez-vous un secret pour ne pas mal finir une partie de Sim City 3000 ?

Luc Barthelet : J'aime jouer les maires despotiques capables de détruire entièrement un quartier afin de le rénover...

Joystick : Sim City en multijoueur, c'est pour bientôt ?

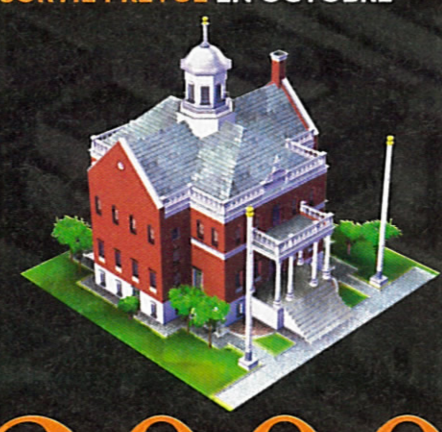
Luc Barthelet : Nous y songeons depuis quelques temps, et des équipes y travaillent. L'idée nous séduit, mais la route est longue pour que cela puisse fonctionner correctement. L'an prochain peut-être...



« Bienvenue à Sim Town !»... Lorsque vous pénétrez dans les locaux de Maxis, à Walnut Creek en Californie, vous captez rapidement que vous êtes sur une autre planète, où chaque bureau porte un nom commençant par Sim et où chacun adore jouer aux Lego... Dans Sim City 3000, suite du numéro 2000, c'est de nouveau ce qui vous est demandé : construire, investir, jouer les gros bras et satisfaire des citoyens toujours plus exigeants. « Nous avons axé nos efforts sur trois éléments capitaux, précise Lucy Bradshaw, le producteur. D'une part le graphisme, extrêmement varié et détaillé. D'autre part l'intelligence artificielle des habitants, et enfin une interface plus intuitive, plus évidente. » Du coup, sans avoir jamais joué à Sim City de sa vie, il est possible d'accrocher très vite à cette nouvelle mouture (si, si, on a testé sur place !).



PC CD-ROM
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : MAXIS
SORTIE PRÉVUE EN OCTOBRE



3000

DESSINE-MOI UNE VILLE !

Un simple clic, et vous voilà aux commandes d'une gigantesque ferme, que vous pouvez décider de classer monument historique si le cœur vous en dit. « Nous avons inclus de nouvelles options, mais aussi et surtout Sim City 3000 comprend plus de 350 sortes de bâtisses, soit quatre fois plus que dans Sim City 2000. » Un deuxième clic, et vous voici au courant du taux de pollution et de criminalité dans votre ville. Une troisième pression sur le mulot, et la Tour Eiffel apparaît, à moins que vous ne préfériez installer le Sphinx ou Big Ben dans vos murs. Tout dépend de votre budget. Un dernier clic, et vos conseillers se permettent de vous dire que tout va mal, que la tornade qui a dévasté le quartier Sud de votre mégapole a fait plusieurs victimes et que l'insécurité qui règne dans le quartier Nord risque de provoquer des émeutes. Il faut agir rapidement. À condition de disposer des moyens financiers nécessaires. Eh oui, une fois encore, tout n'est que gestion des ressources humaines et matérielles... «En plus fun !», avancent les représentants de Maxis, venus nous serrer la paluche. Tel est le mot d'ordre depuis le début du projet. Un axiome que l'on pourrait traduire par : « Il faut que l'enfant fan de Mécano et de Lego qui sommeille en nous se réveille face à Sim City 3000. » Pari réussi ? La réponse le mois prochain avec le test.

WWW.SIMCITY.COM

Sur le Net, il sera possible de télécharger différents éléments susceptibles de rendre le jeu encore plus passionnant. Par exemple, vous pourrez récupérer un éditeur de building, afin de jouer les architectes en herbe. Bientôt, il sera possible de créer soi-même une ville au look proche de celui de Gotham City.

Reportage
PAR WANDA

Nous, à Joystick, on aime bien Rage Software. Il faut dire qu'on reçoit sans arrêt du nouveau matériel et qu'on manque souvent de softs pour le tester. Alors quand un éditeur est à la pointe de la technologie, on est tout content. Et quand ce même éditeur décide de nous pondre un bon gros jeu bien riche, de stratégie temps réel tout en superbe 3D, vous imaginez dans quel état on est.

Les ennemis, des aliens aux mœurs étranges, se développent selon un mode organique. Leurs unités sont de sales bestioles et leurs bâtiments ne sont pas comme ceux de chez nous : ils mutent, se déforment, s'étendent, se multiplient... Donc, le temps sera une donnée importante du jeu.

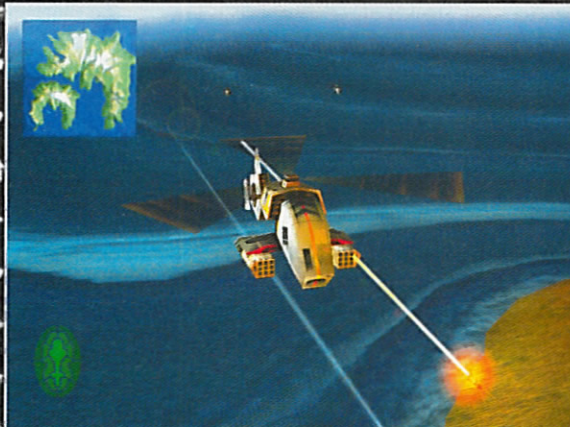


Rage So



Rage a fait appel à un écrivain pour nous épargner les scénarios classiques des jeux vidéo, du style : «Après une catastrophe nucléaire…» ou «Alors qu'ils exploraient la quarantième planète du système Banane…» ou «En sortant des chiottes…»





Depuis sa création, il y environ six ans, Rage s'est bâti une solide réputation de gameplay et de haute technologie. C'est un des rares studios de développement capables de vous immerger complètement dans un jeu, en vous faisant oublier le faible intérêt du jeu en question. Car il faut bien reconnaître qu'Incoming est superbe, mais qu'il manque un peu de profondeur. Les p'tits gars de Rage l'admettent volontiers : Incoming est avant tout une vitrine de leur savoir-faire technologique. Et sur ce coup-là, ils ont gagné les félicitations du jury. Arriver à développer un environnement aussi beau sur toutes les cartes 3D du marché, ça demande une certaine maîtrise de la programmation. En plus, c'est une optique que j'aime bien. L'idée que celui qui a une Mystique de première génération arrive à exploiter le maximum des capacités de sa carte pour avoir un jeu à la fois beau et fluide, tout comme celui qui a une Voodoo 2, ou une Rage Pro, une Riva 128 ou une PowerVR, ou… Moi cette approche me plaît. C'est vrai quoi, y en a marre des développeurs qui réclament toujours davantage de puissance, en oubliant que tout le monde n'a pas les moyens de changer carte vidéo et processeur tous les deux mois. Sans compter que le résultat est souvent bien moins impressionnant que ce qu'ils se plaisent à croire.

LANGUE PENDANTE

Bref, quand Rage annonce un jeu de la trempe d'Hostile Waters, c'est toute la rédac' qui est en émoi. Et ça ne fait que commencer : Incoming Forces (la suite d'Incoming, annoncée pour la rentrée 99), qui sert actuellement de plateforme expérimentale pour leurs nouvelles technologies, offrira un concept de jeu beaucoup plus poussé que celui d'Incoming, notamment en terme de stratégie. Grosso modo, vous vous retrouverez 250 ans après Incoming, et les rôles seront inversés : il vous faudra contrôler 4 planètes aliennes et les défendre contre les attaques terrestres. Je n'en sais pas davantage. Ne me demandez pas non plus ce qu'ils sont en train de nous concocter comme technologie de la mort. Tout ce qu'ils ont bien voulu me dire, c'est qu'ils programmaient un moteur 3D entièrement nouveau et qu'ils développaient de nouvelles techniques d'animation. Bon, je vous donne un tuyau : allez lire la rubrique "Cartes 3D", en particulier les articles sur la TnT et la Rage 128. Multi texturing, bump mapping, environnement mapping, 1600 x 1200, couleurs 32 bits, etc. Toutes ces fonctionnalités de DirectX 6, qui ne sont supportées en hard que par les toutes dernières cartes, eh bien dites-vous que tous les jeux dont je parle dans ces pages exploitent déjà tout ça. Alors que croyez-vous qu'ils développent pour Incoming Forces ? Moi, je ne sais pas. Mais je suis sûre d'une chose : ça va dépoter grave de grave. Un dernier détail : tous ces titres sont exclusivement développés pour Direct3D, c'est-à-dire pas de version Glide (le Glide ne fait pas la moitié de ce que je vous cite plus haut) et ils ne tourneront que si vous avez une carte 3D dans votre bécane, quelle qu'elle soit.

ftware

Hostile Waters

STANDARD PC CD-ROM
GENRE ACTION STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
SORTIE PRÉVUE MARS 99

Oui, je sais, lansolo vous en a déjà parlé le mois dernier dans notre dossier E3 et du coup vous en savez déjà beaucoup. Mais j'ai appris deux ou trois petites choses sur le jeu



SAVAGE ARENA

GENRE ARCADE
DATE DE SORTIE NOVEMBRE 98

Avec Savage Arena (connu sous le nom de Dead Ball Zone sur PlayStation), vous dirigerez une équipe de 8 joueurs armés de bombes, de tronçonneuses, et de carabines. Le jeu est un genre de Speedball et tous les coups sont permis. Chaque joueur pourra être entraîné pour développer telle ou telle qualité, et vous pourrez vous affronter à deux en réseau ou sur écran splité.



RUUD GULLIT STRIKER

GENRE FOOTEBOL
DATE DE SORTIE MARS 99

Ruud Gullit Striker m'a pas mal impressionnée : outre sa qualité graphique et sa fluidité sans faille, il offre un réalisme incroyable sur le terrain. Je vous épargne la litanie des actions et des options possibles. Sachez seulement que les tactiques des différentes équipes seront respectées, ainsi que les personnalités des joueurs. Seule restriction : on ne pourra jouer que l'une des 75 équipes nationales. Mais bon, on n'a plus peur maintenant. On est champion du monde, non ?



lors de mon passage à Birmingham, que je vais vous communiquer de ce pas, au risque de paraphraser lansolo (en espérant qu'on ait plusieurs vies, et que je me souviendrai dans la prochaine des conneries de celle-ci). Et puis merde, vous ne voulez quand même pas que je vous balance toutes mes nouvelles photos de la mort sans quelques mots, hein ?

Tout commence dans votre porte-avions, lequel navigue d'île en île au cours de la vingtaine de missions que compte le jeu, en transportant votre cargaison de véhicules en tout genre et de puces magiques. Au départ, vous n'avez qu'un hélico de transport, une quantité de ressources limitée et un nombre déterminé de puces électroniques pourvues d'une intelligence sommaire. À vous de construire de toutes pièces les unités dont vous avez besoin pour chaque mission et de leur attribuer l'une de vos puces. (Le nombre total de puces, et donc d'unités, se situera quelque part entre 10 et 30.) L'hélico se chargera de transporter les unités non volantes sur le terrain des hostilités. Puis, depuis le porte-avions, vous enverrez vos ordres à vos coéquipiers électroniques. Selon leur stade de développement, qui dépendra du nombre de missions que vous leur aurez déjà confiées, ils feront leur boulot avec plus ou moins d'efficacité. Chaque puce a également un caractère propre. D'ailleurs, chacune possède d'entrée de jeu un petit nom, pour vous éviter de les confondre. Bref, vous voilà papa (ou maman) d'une véritable petite famille !

ALLEZ LES PETITS ! ON RENTRE À LA MAISON !

Bien entendu, vous n'allez pas passer tout votre temps à poireauter sur le porte-avions. À tout moment, vous pouvez vous téléporter dans n'importe quelle unité et diriger à la place de la puce. Ça, c'est pour la partie action et pas besoin d'être grand devin pour prédire qu'on ne s'en privera pas. Vous avez vu la beauté des photos ? Ben en vrai, c'est pareil. Rhaaaa. Bon, je saute la partie tactique, sur laquelle je n'ai vraiment rien à ajouter par rapport à ce qui a été dit le mois dernier, et je passe directement à la gestion des ressources. Là, vous avez deux priorités : le métal, pour construire vos unités, et les puces. Vous n'avez qu'un nombre limité de puces, certes, mais il s'agira de les exploiter au mieux, en fonction de leur personnalité, et surtout de ne pas en perdre ! Quand une de vos unités se fera détruire la tronche, vous retrouverez votre puce parmi les débris (recyclables) qui resteront sur le terrain. Ce serait dommage de perdre une puce sur laquelle vous avez investi de longues heures de mission, non ? J'imagine d'ailleurs assez bien les retentissants vols de puces qui vont se perpétrer lors des parties en réseau que vous réserve ce jeu…

MIDNIGHT GT

GENRE SIMULATION DE OUATURE
DATE DE SORTIE MARS 99

Comme son nom l'indique, Midnight GT est une course de rallye qui se déroulera exclusivement la nuit. 4x4, tractions, propulsions : au total, 15 voitures avec leurs caractéristiques et leur mode de conduite propre. À moins de choisir le mode Arcade, vous ferez un vrai rallye autour du Japon, avec une seule et unique voiture sur 24 circuits, longs de 8 à 13 km chacun. Le système de dommages sera réaliste, le décor interactif et animé, et votre tâche ne sera pas simple. Hé, hé. Ne vous fiez pas trop à la photo : Rage ne me l'a lâchée qu'à contrecœur. Au final, avec leur moteur 3D, ça devrait tuer.



EXPENDABLE

GENRE SHOOT/ARCADE
DATE DE SORTIE FÉVRIER 99

Expendable s'inscrit davantage dans la veine d'Incoming que de Hostile Waters. Traduction : beaucoup plus d'action (90 %) que de stratégie. Et «stratégie» est un bien grand mot. Il y aura quelques énigmes par niveau, du style : comment ouvrir cette porte ? En trouvant un interrupteur ou en fonçant dessus avec un char ? Évidemment, ça c'est plutôt une énigme de niveau 1 ; la difficulté se corsera au fil des 20 niveaux.




DVD playback
3D modeling
business applications
video conferencing
VELOCITY 4400
L'avenir de la vitesse 3D est là!
RIVA TNT™ 128-Bit Twin-Texel Processor
16MB
AGP 2X Bus
VELOCITY 4400
STB

Reportage

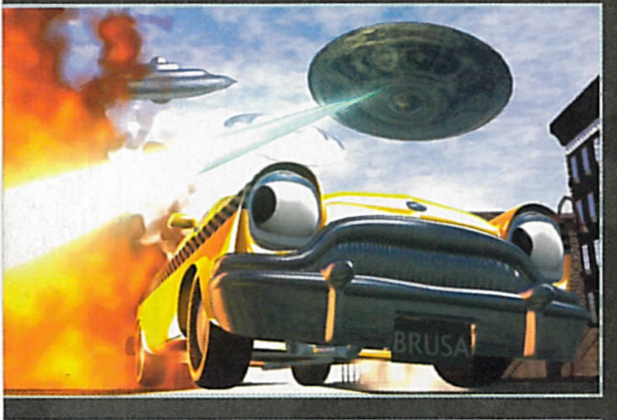
PAR WANDA

Quand on fait un petit tour parmi les studios de développement d'Empire, on s'attend à voir des simulateurs. Et qu'ai-je découvert ? Trois studios, trois simulateurs. Ça fait du bien de savoir qu'il y a des choses sur lesquelles on peut vraiment compter.

Le terrain est un peu trop taillé à la serpe à mon goût et on ne peut pour l'instant pas monter au-delà du 640 x 480. Mais les développeurs de Razorworks n'ont pas encore fini de bosser dessus.









Empire

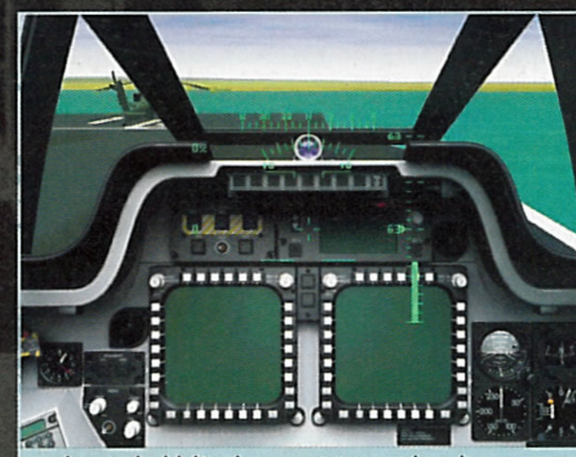
Apache Havoc

Pour son premier jeu, la petite équipe de transfuges de Digital Integration a visiblement essayé de faire du bon boulot. Trois campagnes dynamiques ont été développées : Cuba, Géorgie et Asie du Sud-Est (Thaïlande, Laos, Birmanie), que vous pourrez jouer soit du côté américain, en pilotant le AH-64D Apache Longbow, soit du côté russe, avec le Mil-28N Havoc B, plus gros et plus lourd que l'Apache. Ne cherchez pas de repère historique : les scénarios sont entièrement issus de l'imagination des développeurs. En revanche, les deux hélicos ont été fidèlement reproduits : apparence extérieure (avec un système simplifié de gestion des dommages), modèle de vol (on pourra aussi choisir un mode novice), système d'armes et avionique (deux modes également).

Pour l'intérieur des deux hélicos, les coyotes de Razorworks ont développé un cockpit virtuel en 3D proposant plus de trente vues différentes. Le tableau de bord de l'Apache offre deux MFD (Multi Fonctional Displays), sur lesquels vous pourrez zoomer à tout moment, et où vous choisirez d'afficher deux des six fonctions possibles : radar, indicateur de danger, etc. Celui du Havoc possédant un nombre d'instruments plus important, il n'est doté que d'un seul MFD sur lequel vous afficherez soit le radar, soit l'électro-optique (ou optronique).

Bien entendu, les missions augmenteront progressivement en difficulté. Vous y croiserez diverses unités terrestres, maritimes et aériennes, par tous les temps, de jour comme de nuit. Votre tactique sera essentiellement basée sur la ligne de vue, d'où l'importance accordée à la modélisation du terrain et à la gestion du relief. À propos de terrain et de relief, bien que toutes les histoires soient inventées, toutes les cartes sont exactes. Quant au moteur 3D, il a été développé à l'aide de Direct3D et il nécessite une carte 3D. Razorworks annonce déjà que son prochain jeu, Comanche Hokum (même principe que Apache Havock), utilisera les mêmes outils et qu'il sera possible de jouer en réseau avec les quatre appareils. En attendant, sur Apache Havoc, vous pourrez aller jusqu'à douze joueurs en local et quatre via Internet.

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATEUR D'HÉLICO
DÉVELOPPEUR RAZORWORKS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98



Les données à bord de l'Apache sont exprimées en pieds, tandis que le système métrique est utilisé pour le Havoc. Et, nec plus ultra pour

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE JETS
DÉVELOPPEUR ROWAN SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98

MiG Alley



Après la Première Guerre mondiale de Flying Corps, les développeurs de Rowan bondissent jusqu'au début des années 50, en pleine guerre de Corée, pour nous pondre la première simulation de Jet digne de ce nom, sur un immense terrain de 1 500 x 1 000 km que vous parcourrez à toute allure - Jet oblige. Le cœur de Mig Alley est la campagne solo, développée en mode dynamique, qui vous ramènera au printemps 1951, période où le front a énormément bougé et où sont apparus les premiers escadrons de MiG russes. Vous aurez quatre-vingt missions, s'étalant sur une durée d'environ deux cents jours, pour perdre ou gagner la guerre.

En tant que commandant d'un groupe de quatre-vingt avions des Nations Unies, vous devrez planifier au quotidien les missions de votre groupe, composer vos escadrons, leur assigner des objectifs, et puis partir à bord d'un de ces avions pour prendre part à l'action. Le soir, un debriefing vous rendra compte des avancées réalisées au cours de la journée et vous permettra de fixer vos objectifs du lendemain. Vous êtes libre de choisir n'importe quel type de mission : incursion en terrain ennemi, destruction de ponts pour couper le ravitaillement adverse, support des troupes au sol, etc. L'intelligence artificielle a l'air assez béton, pour gérer toutes ces données (tracé de la ligne de front, forces et faiblesses des différentes positions, alliées comme adverses), le tout de façon ultra réaliste.

Rod Hyde (en bleu) développe des simulateurs de vol depuis 1985 (MiG Alley n'est guère que le onzième…) et sur les dix-sept personnes de Rowan Software, six travaillent avec lui depuis environ dix ans. Ça c'est des références, moi j'dis.



Au cours de la campagne, vous pourrez piloter le F86 Sabre, le F84 Thunderjet, le F80 Shooting Star, et même le classique P51 Mustang (seul avion à propulsion du jeu) pour les missions d'attaques au sol. Les 16 premières missions de la campagne (4 pour chaque avion) vous apprendront à mieux connaître leurs qualités respectives. Les MiG 15 et MiG 15 bis vous seront également accessibles dans les autres modes : mini campagne (action rapide), mission historique et, bien entendu, multijoueur, lequel pourra accueillir jusqu'à huite ou douze joueurs. Les modèles de vol ont été reproduits avec fidélité - on n'en attend pas moins de la part de Rowan - mais le fin du fin, c'est que le jeu sera livré avec les courbes de performances de chaque avion, ce qui permettra aux forcenés de gérer au mieux les forces et les faiblesses de leurs groupes et aux novices comme moi de comprendre pourquoi le F86 (et pas le MiG 15) décroche à telle vitesse et à telle altitude quand on lui demande de virer un peu sec.

Les développeurs ont peaufiné tous les détails en privilégiant l'efficacité plutôt que la poudre aux yeux. L'interface de planification des missions est plutôt aride, mais incroyablement riche et complète. Leur moteur Direct3D a été développé à partir de DirectX 5. Il n'exploite donc aucune des fonctions 3D les plus en vogue, mais il permet de monter jusqu'en 1 600 x 1 200 et d'afficher jusqu'à cinquante avions simultanément sans ramer. Ceux qui n'ont pas encore cédé à la mode des cartes 3D pourront également l'émuler en soft. Et puis regardez les photos : c'est super beau, non ?



Pro Pinball Big Race USA

STANDARD PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE FLIPPER
DÉVELOPPEUR EMPIRE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 98



Après The Web et Timeshock!, la série des Pro Pinball se poursuit avec cette course autour des Etats-Unis. Les développeurs ont passé des mois à peaufiner les trajectoires et à entièrement reprogrammer le modèle mathématique de la boule. Avant, elle se contentait de glisser en tournant autour d'un axe vertical, ce dont, soit dit en passant, je me contentais largement. Maintenant, elle tourne dans tous les sens, dérape, ricoche, se contorsionne… Euh, enfin presque.

Fidèle à la tradition des Pro Pinball, BRUSA n'offre qu'une table, mais les rebondissements ne manquent pas. Vous pourrez avoir jusqu'à dix boules en même temps sur le plateau. Pour aller au bout du jeu, il vous faudra parcourir seize villes et réussir quatre challenges par ville. Bref, de quoi y passer pas mal de temps. Vous pourrez également paramétrer des tas de trucs : angle d'inclinaison de la table, sensibilité des flippers, conditions de victoire, aspect de la boule, etc. Il est même prévu un mode multijoueur pour deux personnes.

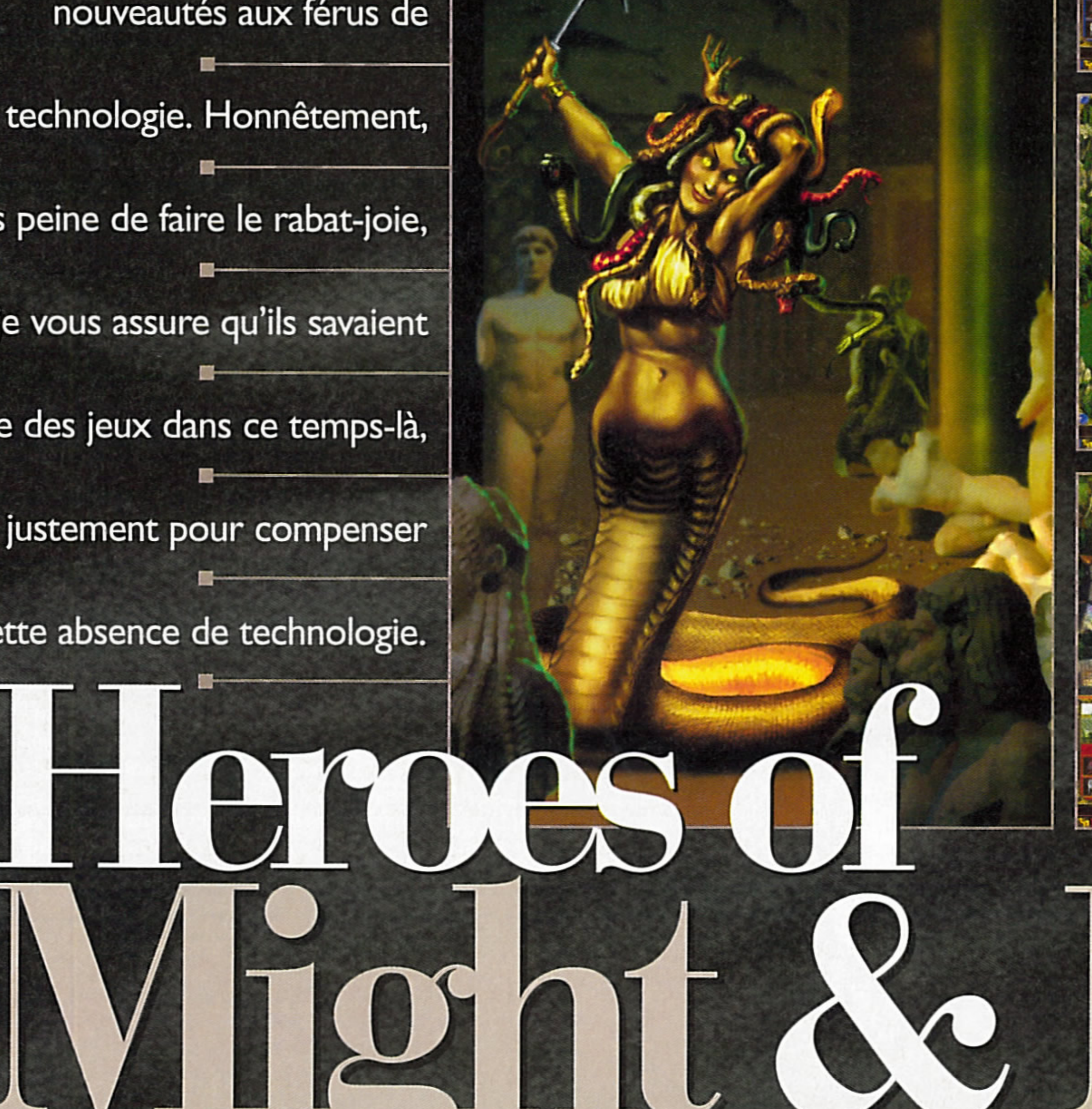
Reportage

PAR MORGAN

Bon c'est décidé ! Je m'affilie à un clan. Je ferais partie du groupe des Heroes, Warcraft, Dune, Kingdoms et Alpha Centauri. Je laisse les Lara Croft, Quake 72 et autres nouveautés aux férus de technologie. Honnêtement, sous peine de faire le rabat-joie, je vous assure qu'ils savaient faire des jeux dans ce temps-là, justement pour compenser cette absence de technologie.









Heroes of Might & Ma



La saga des Heroes of Might & Magic, c'est un peu comme le chocolat, il y en a qui aiment et d'autres à qui ça donne des boutons. Toutefois, le chocolat est une valeur sûre à laquelle on finit toujours par revenir... Alors, en gros, ce troisième épisode est comme le précédent en plus joli. Avec quelques petits trucs en plus qui feront frémir les fans, mais qui ne seront probablement pas remarqués par les autres joueurs.

Voilà, l'article est fini, j'ai brossé le portrait.

CHOCOLAT + HEROES + MARMELADE

Allez trêve de conneries, oui, je plaisantais. Revenons en donc à notre chocolat... mais attention sans crème chantilly, petits toppings sur le dessus ou autres fioritures, sinon ça devient écœurant. Voilà un peu mon sentiment sur cette industrie du jeu vidéo aujourd'hui. Ça m'écœure ! Les jeux se suivent et se ressemblent, on parle sans cesse de machins d'action 3D/stratégie/aventure qui tuent. Quel que soit l'éditeur, il faut bien admettre que tout ça fout le blues. Ou est passée l'excitation pour la sortie d'un jeu attendu, au point que mon incontinence salivaire transformait mon clavier en marmelade (je dois avoir un creux pour parler sans cesse de bouffe comme ça).

ALLÉGORIE FOIREUSE

Heroes 3 est donc un produit qui partage les joueurs, mais cette nouvelle mouture va-t-elle changer cet aspect ? Probablement pas. Le nouveau look des personnages, les cartes et les aires de combat le rendent certainement plus attrayant, mais il s'agit toujours d'un jeu de stratégie en tour par tour comme dans le bon vieux temps.

Pour revenir au design, chaque objet a été conçu en 3D à partir de dessins originaux absolument splendides. Un soin méticuleux a été apporté à cette phase de la conception, et le résultat est à la hauteur de nos espérances. Fini les petits chevaux en sprite pixellisé (quoique), qui battent







la campagne. Le passage à une résolution de 800 x 600 en 65 000 couleurs permet l'utilisation d'unités plus grosses et en même temps plus détaillées. Jugez par vous-même avec les images ci-contre.

Au niveau des améliorations, l'équipe de New World Computing ne s'est pas arrêtée là. Deux nouveaux types de châteaux ont été ajoutés, portant le total à 8. Dans chacun d'entre eux, vous aurez la possibilité de recruter des héros pour former votre armée parmi les 16 types différents et d'y greffer jusqu'à 7 unités (soit 2 de plus qu'auparavant) de monstres pour vous épauler. Il sera possible de conserver certains héros d'un scénario à l'autre.

DES TAS DE PETITES NOUVEAUTÉS

Puisque l'on est dans les chiffres et statistiques divers, sachez que le monde comprend 118 monstres à affronter durant votre quête. Les parties promettent d'être longues.

À propos de la gestion des héros, un nouveau système d'inventaire est mis en place. Il comprend un emplacement par type d'artefact. Par exemple, une paire de bottes, une ceinture, une armure, etc. Une solution logique qui limitera les excès de collectionnite aiguë (dans Heroes 2, on pouvait accumuler les objets de façon dérisoire). Cela nécessitera aussi de répartir, à travers vos différents héros, tout cet équipement et de ne pas tout miser sur une ou deux armées surpuissantes.

Pour finir la liste des améliorations quantitatives, les compétences se sont enrichies, elles aussi, d'une dizaine de choix nouveaux ; dont la magie qui se divise dorénavant en 4 écoles distinctes, en fonction du type de sortilège.

Il faut noter deux aspects innovants, qui devraient renforcer encore un peu plus la stratégie dans le mode carte de jeu/exploration. Tout d'abord, la diversité des "zones" à visiter. Certaines d'entre elles permettent d'accroître le niveau de production d'une ville. Certaines amplifient les compétences. Les inévitables points d'expérience, gemmes, bois, et autres sont toujours présents, bien sûr. Le deuxième aspect, assez sympa, est la présence d'un deuxième monde au niveau souterrain. Ces caves gigantesques constituent une deuxième carte à part entière, et amènent de toutes nouvelles particularités (mais je n'en dis pas plus, histoire de vous laisser quelques surprises).



SPLENDIDE, NON ?

L'innovation la plus importante, en tout cas à mon goût, concerne les combats. Donc, nous voilà avec des champs de bataille 50 % plus grands, plus de monstres à manipuler et surtout de vrais obstacles gênant la progression des unités. Ces mêmes obstacles pouvant aussi servir à se protéger, le cas échéant. La prise de châteaux ennemis s'est elle aussi compliquée. Bref, le nerf du jeu est axé vers une stratégie un peu plus fine et plaisante. Malgré cela, si les combats continuent de vous agacer, il est toujours possible de faire gérer cette phase de jeu par l'IA.

Tiens ! Je réalise que j'ai oublié de parler du scénario, dans tant ça... Vous savez le truc qui justifie le fait de passer des centaines d'heures à tuer des petits monstres sur un écran de PC... Bon alors voilà : le monde d'Erathia est en proie à la menace d'annihilation d'un mort-vivant surpuissant (serait-ce le Roi, récemment assassiné, qui aurait pris une forme éthérée ?). Vous incarnez l'un des plus grands héros du royaume, qui luttera pour ramener la paix et l'harmonie.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Ah ! Ça y est ! Je me souviens maintenant pourquoi je n'avais pas parlé du scénario plus tôt. À dire vrai, je dois avouer que, même si ce n'est qu'une excuse facile, il est malgré tout désobligeant, affligeant et pathétique de pondre une trame aussi puérile et stéréotypée. Pour revenir sur une note un peu plus positive, le scénario se déroule en plusieurs chapitres. À la fin de chaque mission, vous devrez choisir comment agir pour la mission suivante. Cet aspect de scénarios à multichoix est tout à fait excellent, car il permet une rejouabilité très importante. Et attention, il ne s'agit pas d'un mauvais remake, avec la même carte, la même mission et 4 unités différentes, mais bel et bien de scénarios distincts. Une fois que vous aurez fait le tour du jeu en version solo, une version multijoueur améliorée vous attendra. Gérant de 2 à 8 joueurs simultanément, elle conserve le système du tour par tour. Toutefois, vous pourrez consulter la carte du monde en attendant votre tour. Il était temps qu'ils y pensent ; l'erreur est réparée. Et puis en bonus, ils nous offrent un éditeur de missions absolument génial. Très simple à utiliser, il permet de créer des missions complexes en quelques heures. Une pacotille, quand on voit le travail réalisé pour chacune des cartes.



Saitek

CYBORG 3D
Digital Stick



Réglage de
la longueur
de la tête



Réglage de l'angle
de tête



Manette des gaz
avec position
droitier/gaucher





Ajustement
de la taille de
la main

Fonction
twist 3D



C'est aussi...











X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Pad
Manette à technologie digitale programmable pour PC.

PC Dash
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur !
Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m
Pad 8 boutons
digital / analogique
+ throttle pour PC

transecom une société du groupe



Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes,
95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom
Adresse
Date de naissance / /
Configuration matériel

J 09/98

PAR MORGAN

En un an de développement, c'est le jour et la nuit : technologie top niveau, interaction réelle avec un univers et des personnages, scénario de qualité, interface au superbe design et fluidité. Tout est réuni pour que Requiem ne soit finalement pas un Quake-like de plus.



Requiem
Wrath of the Fallen

GENRE ACTION/AVENTURE
DISTRIBUTEUR 3DO/UBI SOFT
DÉVELOPPEUR CYCLONE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 98





Il y a bien longtemps, le Grand Royaume fut divisé en deux, lors de la Guerre de la Rupture. Deux groupes d'anges émergèrent et se dispersèrent à travers chaque domaine. Les Élus furent ceux qui restèrent dans le royaume originel, et les Déchus s'établirent dans le monde du Dessous, ayant perdu la guerre et étant tombés en disgrâce. Dès lors, les Déchus n'ont eu de cesse de récupérer ce qu'ils clament être à eux : la Création. Vous incarnez Malachi (prononcez Mal-ak-aï), l'un des anges suprêmes et tout puissant des Élus. Vous décidez de vous rendre sur la Création pour mettre fin à cette lutte, déchirant un monde innocent. Hélas, vous devrez affronter parmi les plus volontaires et machiavéliques anges déchus qui, depuis, se trouvent eux aussi dans cet univers. Le combat s'annonce titanesque, malgré l'absence temporaire de certains de vos pouvoirs, grâce au passage dans ce monde. Bon nombre de références au «Paradis perdu» de Milton, ou «Sodome et Gomorrhe» (quand on y pense, ça devait vraiment être terrible, Gomorrhe. Je veux dire, se faire gomorrhiser, on n'imagine même pas !), le scénario de Requiem est passionnant. Certes, il ressemble bigrement au prochain jeu de Shiny : Messiah. Mais on va dire que l'approche d'un nouveau millénaire a toujours éveillé les imaginations populaires et soulevé les questions sur le mystère de la création. Disons que c'est un hasard et que personne n'a copié personne. Requiem est d'ailleurs développé depuis plus d'un an et demi.

À ce propos, j'avais eu l'opportunité à l'époque de faire un reportage sur le jeu et je m'y étais refusé, le graphisme et l'interface étant vraiment trop misérables. Quelle ne fut donc pas ma surprise de voir le jeu, après tout ce temps ! Que de changements !

SI TU CONTINUES À M'ÉNERVER…

L'aspect aventure est indéniablement le point fort du produit. Il ne s'agit pas ici de tirer des leviers et d'ouvrir des portes, après avoir massacré sans distinction 500 monstres plus laids les uns que les autres. Le scénario a un sens, et les programmeurs sont bien décidés à exploiter le filon. Tout d'abord, vous êtes un ange, donc pas une brute sanguinaire. Vos motivations sont divines, ne l'oublions pas. Vous devrez rencontrer des membres de la résistance, pour apprendre le plus d'infos possibles sur les Déchus et leurs activités. De fil en aiguille, vous rencontrerez différents personnages auquels vous rendrez service, etc. Bref, vous avez une vie, un objectif, des discussions. Les niveaux étant très grands, vous ne viendrez pas à bout rapidement des missions. Celles-ci impliquent de trouver des objets et de les manipuler dans un niveau, d'interagir avec des PNJs, d'effectuer certaines actions spécifiques à des moments clés. Pour vous donner un ordre d'idée, cela se rapproche plus de Jedi Knight que de Quake. Contrairement à JK, ici beaucoup d'actions sont réalisées en temps réel et pas dans une séquence cinématique. L'Intelligence Artificielle des PNJs permet aussi de reconnaître une attitude (courir, air menaçant, arme au poing et quel type d'arme, etc) et de réagir en fonction de cette dernière. Ils vous demanderont par exemple de ranger votre arme immédiatement sous peine de faire feu dans les cinq secondes. De nuit, en revanche, ils peuvent ne pas remarquer votre pistolet et réagir en conséquence (ou plutôt ne pas réagir, donc). Tout cela permet de résoudre les quêtes sous plusieurs formes, en fonction de votre style. Dissimulation, gros combats, diplomatie, ruse... tout sera bon pour y parvenir, parmi plus de 30 niveaux. Par contre, bien que la même mission puisse être réalisée en finesse ou en force, l'un des deux moyens est souvent meilleur que l'autre (influence sur la suite du jeu, par exemple). Bon, tout ça est quand même bien plaisant : j'ai pu parler d'un jeu d'action sans tout de suite aborder les habituels nombres d'images par seconde, résolution d'écran ou encore nombre de polygones par monstre.

J'TE TRANSFORME EN SEL !

Je continue donc sur ma lancée. L'autre aspect très sympa est l'usage de pouvoirs " magiques " de votre personnage. Bien que vous soyez dans l'incapacité de tous les utiliser, suite au choc subi par le transfert dans ce monde, il vous reste toutefois de bons tours à jouer aux gardes, mech-démons et autres ennemis. Parmi les 24 sortilèges, vous avez notamment la possibilité de faire bouillir le sang d'un ennemi, ou encore de le transformer en sel (incroyable mais vrai), j'ai vérifié et en effet de nombreux textes





sacrés évoquent ce pouvoir), ou encore d'infliger une décomposition accélérée des chairs, de prendre possession d'un corps, etc. Ces pouvoirs, divisés en 4 types de magie, utilisent une quantité "d'essence angélique", qui augmentera au fur et à mesure de l'aventure. Bon, j'en viens enfin à l'aspect technique du jeu : plein d'armes, de monstres, de niveaux très bien foutus et complexes, des effets de lumière RGB en temps réel de qualité, un environnement sonore riche, 65 000 couleurs, 8 joueurs en réseau, différentes façons de mourir selon la zone d'impact, etc. Toutes les options dorénavant classiques et attendus dans ce type de jeu sont présentes. Ça devient d'ailleurs de plus en plus difficile de discerner, dans cette course technologique, qui fait mieux que l'autre dans ces effets 3D, dont le sens m'échappe souvent.

Ce que j'en retiens en tout cas est que Requiem à un look extra, un design léché, une ambiance inquiétante sans être pour autant agressive... Je vous assure, j'ai un bon feeling pour ce produit. En tout cas quel bond prodigieux accompli en 1 an. Les développeurs de Cyclone Studios semblent prendre la bonne voie pour faire partie de ces sociétés à l'avenir florissant (Jetez un coup d'œil à Uprising 2 dans ce même numéro).

Le top de la rédac'

STRATÉGIE

BATTLEZONE
ACTIVISION
TOTAL A./CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG
COMMANDOS
PYRO STUDIOS
DARK OMEN
MINDSCAPE GB
AGE OF EMPIRES
MICROSOFT



AVENTURE

RIVEN
CYAN
DARK EARTH
KALISTO
ZORK GRAND INQUISITOR
ACTIVISION
BLACK DALHIA
ACTIVISION
FEEBLE FILES
ADVENTURE SOFT



SIMULATION

COUPE DU MONDE 98
EA SPORTS
F1 RACING SIMULATION
UBI SOFT
INTERSTATE '76 /NITRO
ACTIVISION
FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT
F15
ORIGIN SKUNK/WORKS
F22 ADF
DID
FLIGHT UNLIMITED 2
LOOKING GLASS
FA/18 KOREA
G.S.I.
VIRTUAL POOL 2
INTERPLAY
GREAT COURTS 3
BLUE BYTE



JEUX DE ROLES

FALLOUT
INTERPLAY
MIGHT & MAGIC 6
NEW WORLD
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
DAGGERFALL
BETHESDA

ARCADE/ACTION

UNREAL
EPIC GAMES
CONFLICT FREESPACE
VOLITION
HEART OF DARKNESS
AMAZING STUDIOS
QUAKE 2
ID SOFTWARE
JEDI KNIGHTS/MOTS
LUCAS ARTS
MOTO RACER
DELPHINE

WARGAME

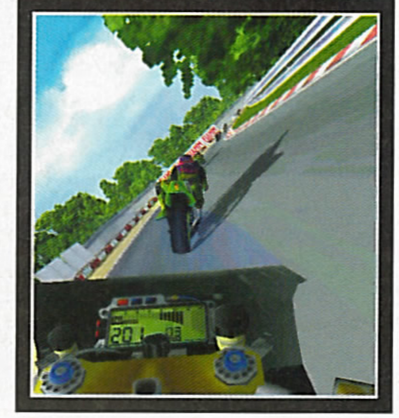
STEEL PANTHERS 3
SSI
CLOSE COMBAT 2
ATOMIC
FRONT DE L'EST
TALONSOFT

LE TOP CROULANT

ASTEROIDS
ACTION
ACTIVISION
MECHWARRIOR 2
STRATÉGIE
ACTIVISION
THE HOBBIT
AVENTURE
MELBOURNE HOUSE
PRO PINBALL TIMESHOCK
FLIPPER
EMPIRE
SHANGAÏ
RÉFLEXION
ACTIVISION

LE TOP PREVIOU

HOMEWORLD
STRATÉGIE
RELIC
SUPERBIKE
SIMULATION
VIRGIN
FALLOUT 2
RÔLES
BLACK ISLE
CREATURES II
SIMULATION
VIRGIN
COLIN MC RAE
SIMULATION
CODEMASTERS
INTERSTATE'82
SIMULATION
ACTIVISION
OUTCAST
SIMULATION
SIMIS
AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MIICROSOFT
DIABLO 2
ACTION/RÔLES
BLIZZARD



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)

Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)


Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)


Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)


Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)


Fonctionne directement sous Windows 95


Fonctionne sous Windows NT 4.0


Fonctionne sous DOS


Fonctionne en mode DOS avec Windows 95


Utilise le MMX


Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

- 40 Beuark
- 50 Moyen
- 60 Pas mal
- 70 Bien
- 80 Très bien
- 90 Exceptionnel

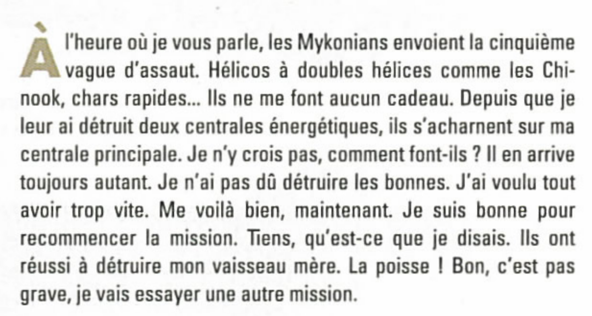
Après Battlezone, Uprising et Armor Command, la révolution des jeux de stratégie 3D en temps réel est en marche. À vos bécanes, Microsoft se jette dans la bataille.

Urban Assault

Stratégie temps réel pour tout joueur - PC CD-Rom

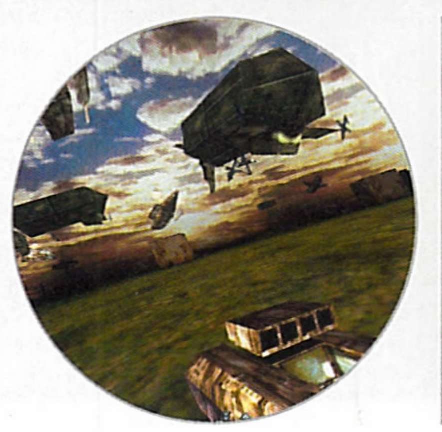


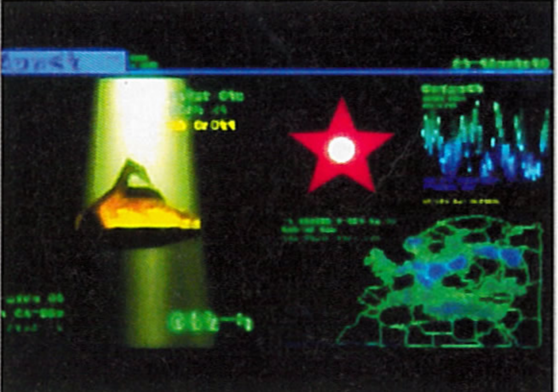
À l'heure où je vous parle, les Mykonians envoient la cinquième vague d'assaut. Hélicos à doubles hélices comme les Chinook, chars rapides... Ils ne me font aucun cadeau. Depuis que je leur ai détruit deux centrales énergétiques, ils s'acharnent sur ma centrale principale. Je n'y crois pas, comment font-ils ? Il en arrive toujours autant. Je n'ai pas dû détruire les bonnes. J'ai voulu tout avoir trop vite. Me voilà bien, maintenant. Je suis bonne pour recommencer la mission. Tiens, qu'est-ce que je disais. Ils ont réussi à détruire mon vaisseau mère. La poisse ! Bon, c'est pas grave, je vais essayer une autre mission.

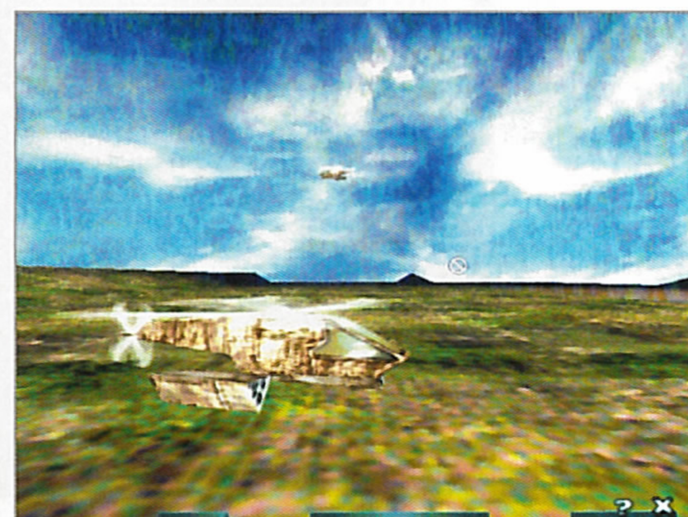


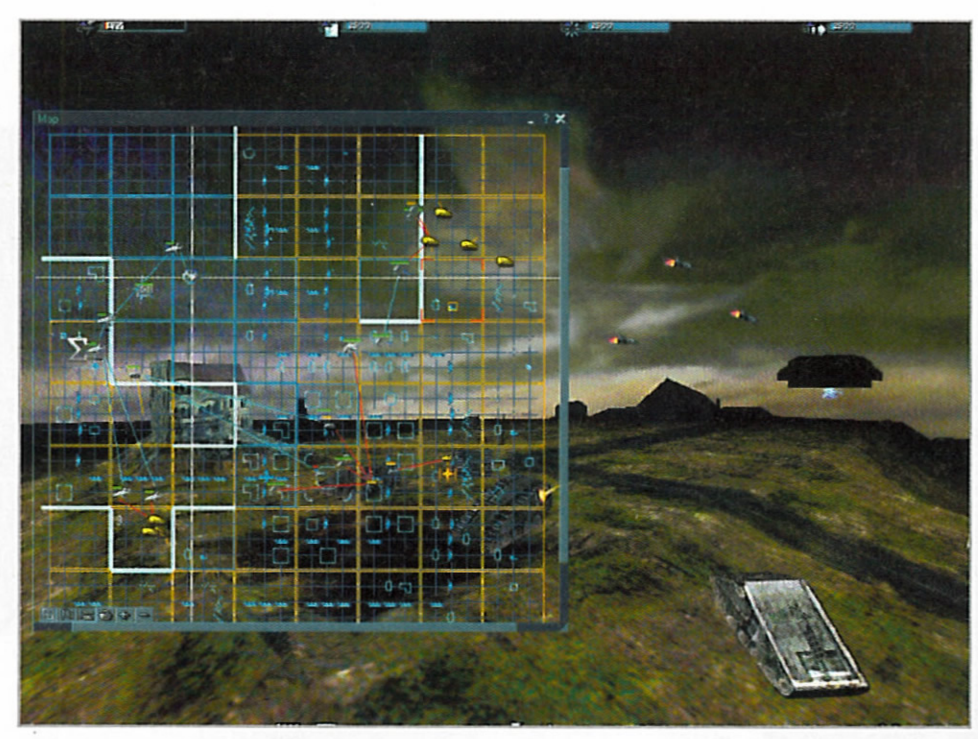
L'histoire

Pour une fois, les humains ne sont pas les agresseurs. Ils se battent pour une bonne raison : défendre la Terre. Notre belle planète bleue se voit de loin dans l'espace. Pas mal de monde est intéressé par ses ressources énergétiques et son cœur magnétique. Deux races extraterrestres l'ont remarquée. Ils ont débarqué ont même temps et espèrent bien se déloger les uns les autres pour profiter du pactole. Et les Terriens, dans l'histoire ? Ils subissent. Leur territoire s'amenuise comme une peau de chagrin. Comme d'habitude, les querelles intestines fleurissent. Votre parti, en plus des deux races extraterrestres, doit se coltiner deux adversaires humains. En 2017, Bruce Willis se fait vieux, impossible de lui demander de sauver

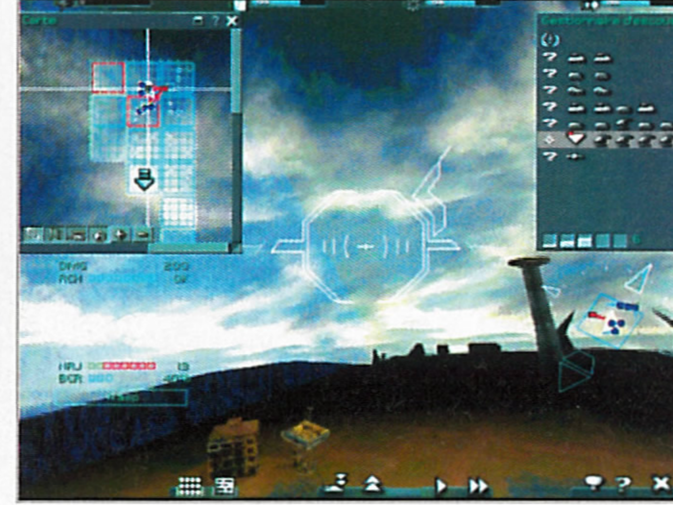








En 2017, Bruce Willis se fait vieux. Impossible de lui demander de sauver le monde. Vous vous retrouvez tout seul.





▲ La carte. Où vous voyez votre royaume grandir petit à petit. Là aussi, vous ragez contre les territoires où votre attaque n'a rien donné. Courage !



▲ L'écran des véhicules vous indique, sous forme d'icônes, le nombre et le type de formation existant. Pour en changer, il suffit de tirer une icône d'une ligne à l'autre.



le monde. Vous vous retrouvez tout seul comme un pauvre keum. Pour vous tenir compagnie, les militaires, ces bonnes âmes, ont mis au point un système robotique. Il a pour cœur le vaisseau mère auquel vous êtes intégré. Grâce à lui, chaque unité que vous créez reste liée à vous. Vous pouvez donc passer de l'une à l'autre sans problème, tout en revenant faire un tour dans votre vaisseau pour diriger vos troupes. Urban Assault reprend avec ce va-et-vient qui était l'idée originale de Battlezone. Mais ce jeu de stratégie en temps réel 3D suit une direction légèrement différente. Ici, vous faites partie intégrante du système robotique. Vous vivez dans le circuit en le dirigeant. Vos ennemis agissent de manière semblable. Vous ne verrez aucune silhouette se faufiler entre deux bâtiments en ruine. Non, juste le bruit des pales des hélicos, l'ombre massive d'un mastodonte et les lumières furieuses des tirs des blindés qui vous tiendront compagnie dans les décors de ruines.

Le principe

Votre vaisseau mère est la base de tout. C'est l'engin le plus important, à conserver intact à tout prix. Si vous le perdez, vous perdez la mission. Il vous permet de construire vos unités et de vous approvisionner en énergie. Quand la mission débute, votre vaisseau a un seuil d'énergie maximale. Il va puiser sur cette énergie pour créer vos véhicules. Mais voilà, cette énergie lui sert aussi de bouclier. Plus il encaisse de coups, plus sa barre d'énergie descend. Tant que vous ne trouvez pas de centrale sur laquelle vous téléporter (système qui dépense aussi de l'énergie), impossible de renouveler votre énergie. La première partie des missions consiste en général à découvrir le terrain pour trouver des sources d'approvisionnement. Une fois celles-ci trouvées, il faut prendre possession du territoire sur lequel elles sont construites. Là les choses se compliquent.

Le terrain se divise en carreaux, rouges pour ceux appartenant à l'ennemi, bleus pour les vôtres. Pour prendre possession des carreaux des ennemis, vous devez envoyer des troupes dessus. Un territoire peu ainsi passer d'un camp à l'autre plusieurs fois. Il suffit que vos unités suivent une troupe d'ennemis et ne soient plus présentes dessus pour que l'adversaire en reprenne discrètement possession. Il ne s'en prive pas quand le territoire a une importance vitale. Certaines missions vous demandent de désamorcer ou amorcer des bombes. Un manque d'attention de votre part, et le compte à rebours est lancé par simple dépossession du terrain sur lequel est la bombe .

Les véhicules de la résistance

En vrac, voici les véhicules qui vous serviront fidèlement tout au long de la campagne. Ça va du tank au satellite espion en passant par l'hélico et l'avion. Faites bien attention aux indications que l'on vous donne au moment de créer l'unité. Ainsi vous saurez exactement ce qu'il vous faut pour vaincre l'adversaire.

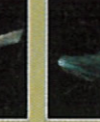


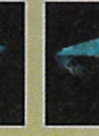

















L'adversaire

L'IA ne vous fait aucun cadeau. Les premières missions vous permettent de vous faire la main, mais très vite l'adversaire atteint son niveau optimum de réaction. La moindre erreur tactique devient alors fatale. Le niveau de difficulté est loin d'être progressif. Pratiquement, vous avez tout de suite des adversaires à 100 % de leurs ressources intellectuelles. Côté réalisme, on est gâté. L'IA vous met la pression dès qu'elle vous repère. Elle n'hésite pas à détruire vos sources d'énergie. Pour pallier à ce qui pourrait coincer certains d'entre vous, un choix de missions est accessible. Ainsi chaque territoire remporté s'ouvre-t-il sur un nouveau choix. Prenez une mission plus simple, et revenez ensuite avec des unités plus costaudes sur celle où vous avez buté.

La carte en transparence permet de mobiliser ses unités tout en étant soi-même à l'intérieur d'un véhicule. ▼



Les unités

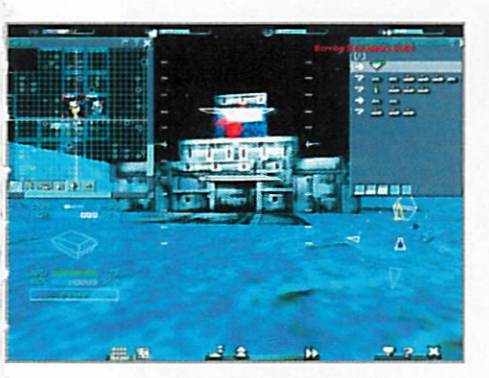
Vos véhicules s'upgradent et se multiplient en fonction des centres de recherche capturés lors des missions. Plus de 15 véhicules sont à votre disposition. En face, les 4 races alignent un total d'une cinquantaine d'unités différentes des vôtres. Vos débuts se veulent simples. Trois unités de base vous permettent de mener à bien les premiers tableaux. Le Weasel, un lance-missiles très rapide, protège des attaques aériennes. Le Fox, moins rapide, est un lance-missiles antiaérien et antichar. Vient ensuite le Jaguar, un tank lourd qui a besoin de protection contre les attaques aériennes. Vos unités possèdent plusieurs degrés d'attaque, de 1 à 5. Au niveau 5, elles rasent tout autour d'elles.

Le charisme du héros

Les missions peuvent se dérouler entièrement de votre vaisseau mère. Mais là n'est pas le but des programmeurs. Car si vous voulez vraiment vous amuser, vous aller devoir participer aux combats. Votre présence booste le véhicule dans lequel vous vous transférez, vous avez donc plus de chance d'atteindre votre but. De plus, lors d'un déplacement, vos unités vont réagir face aux ennemis. Si ceux-ci passent à proximité, vous allez les voir suivre les cibles les plus proches. Certes ils reviennent après sur les lieux où vous les avez dirigés, mais peut-être un peu tard. Pour éviter ce comportement automatique pas toujours le bienvenu, prenez le

Un manque d'attention de votre part, et le compte à rebours d'une bombe se lance, par simple dépossession d'un bout de terrain. L'IA ne vous fait aucun cadeau.

Participez aux combats. Votre présence booste le véhicule dans lequel vous vous transférez.



▲ *Vue interne d'un tank. Elle ne change pas beaucoup d'un véhicule à l'autre. Ainsi, pas de risque de s'embrouiller. Le radar de droite vous indique la position des alliés et des ennemis ainsi que le chemin assigné. Pour créer des unités, vous êtes obligé de revenir au vaisseau mère.*

Les structures





1/ La centrale énergétique est la base de votre économie. Elle vous procure la puissance dont vous avez besoin pour créer vos unités. Elle s'upgrade pour donner un monstre d'énergie.

2/ La bombe et son détonateur balaye toutes les unités à moins de dix secteurs d'elle.









3/ Des tourelles de défense (toujours pratiques !) : on aimerait en avoir une constamment dans sa poche.

commandement du chef de troupe. Les autres suivront comme des moutons. Pour vraiment apprécier ce jeu, vous devez participer vous-même aux combats. C'est presque une obligation. D'ailleurs, certaines missions seront très dures à réussir si vous commandez du haut de votre tour d'ivoire. Faut donner de votre personne, fini de jouer au planqué. Et puis vous ne risquez pas d'être tué comme dans Battlezone. Si le véhicule où vous êtes est détruit, une touche vous envoie immédiatement vers de nouveaux horizons.

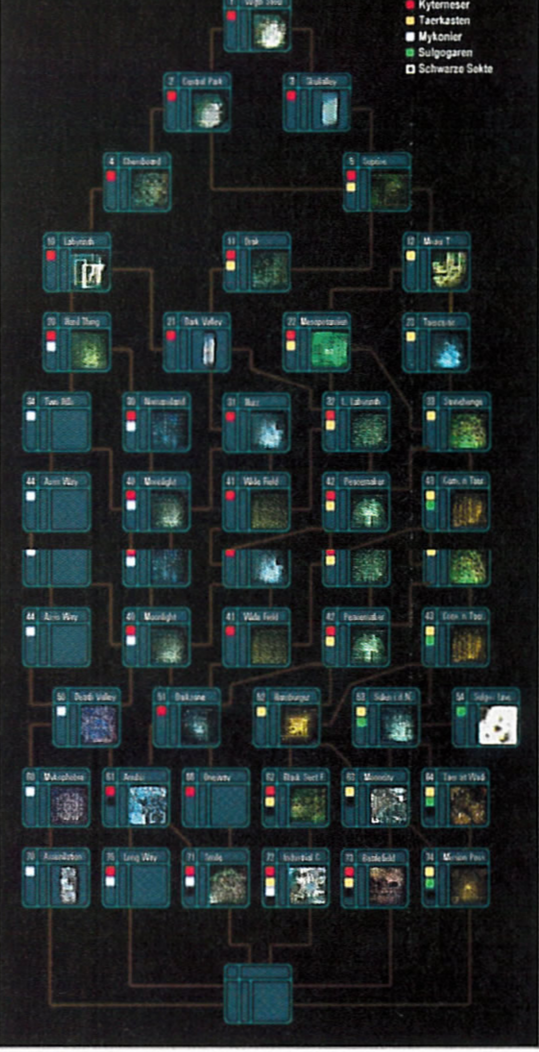
À l'horizon

Qui dit "horizon" dit "graphisme" ! Villes en ruine, terrains tournés et retournés par les batailles où le pillage des ennemis vous donne un décor haut en relief mais fade en couleur. La gamme s'étend du vert fiente d'oiseau au noir grisonnant en passant par le marron délavé. La jeune équipe de développement issue d'Allemagne de l'Est a apparement été marquée par les années communistes. Ils se souviennent encore des uniformes vert de gris. Battlezone nous avait habitués à plus de gaieté. Urban Assault prend le contre-pied en nous immergeant dans une atmosphère apocalyptique. La guerre est sinistre, l'ambiance est de circonstance. Seuls les éclairs jaunes des armes et les explosions rouge sang des unités détruites viennent éclairer la triste réalité d'une planète occupée.

À 250, c'est mieux

L'interface est bien tournée. Une carte en transparence offre une simplicité d'utilisation fantastique. Tandis que votre troupe de tanks se fait latter par des hélicos, vous redirigez un groupe d'unités aériennes vers eux en tirant un simple trait sur la carte tout en continuant à conduire votre Fox. Si vous trouvez la carte de trop, pas de problème, vous fermez la fenêtre correspondante. Un clic sur une icône, et elle s'ouvre à nouveau. Pour reformer vos

Synopsis des missions



▲ *Urban Assault est tout sauf linéaire. Ce tableau vous donne en détail les liens entre les missions.*






JOUABLE SUR PENTIUM 166 16 MO DE RAM | EDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR TERRATOOLS ALLEMAGNE | TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	4

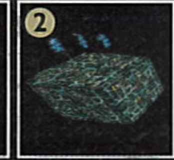
Envahisseurs et autres haineux

1 - LES GHORKOVS
Ils devaient être humains à une certaine époque, avant que les ET envahissent la Terre. Le groupe faisait partie à l'époque d'un gouvernement néocommuniste d'Asie centrale. Ils n'aiment guère les aliens, mais vous n'êtes pas dans leurs petits papiers non plus.

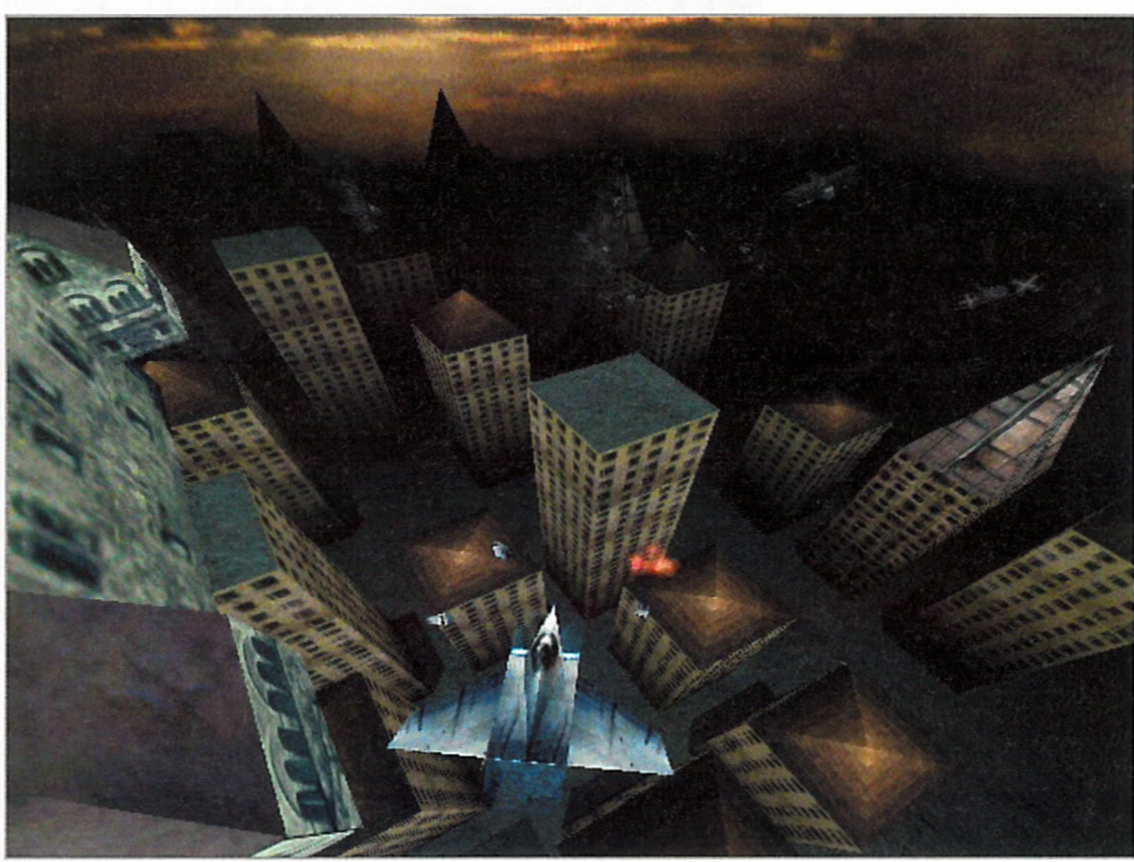
2 - LES MYKONIANS
Une race en visite chez nous. Ils sont cruels, vils et aimeraient se débarrasser de la race humaine. Leur technologie est légèrement supérieure à la vôtre, mais pas suffisamment pour présenter un danger insurmontable.

3 - L'ORDRE TAERKASTEN
En voilà qui ont prévu l'arrivée des aliens. Ils ont construit une communauté préparant le combat contre les envahisseurs, au moment où ils apparaîtront. Malheureusement pour nous, ils ne se sont pas trompés. En attendant, ils nous en veulent beaucoup pour je ne sais plus quelle vieille raison...

4 - LES SULGOGARS
Les plus mystérieux. Apparemment, ce qu'on a pu voir d'eux donnait l'impression d'organismes à grande vitesse de reproduction par "scissiparité".





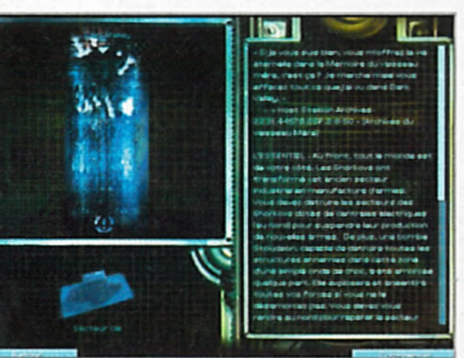
▲ Vol au-dessus d'un nid de vipères les avions se pilotent pratiquement comme des tanks. Introduisez vous dans la peau du chef de meute pour apprécier de commander une attaque de bombardier. Effet garanti !

groupes d'attaque, même système. Faites apparaître la liste et tirez les icônes des véhicules d'une ligne à l'autre. Et hop ! le tour est joué. Le moteur est lui aussi impressionnant. Tout en assurant une relative fluidité (de temps en temps, on a droit à des ralentissements), il assume la présence de plus de 250 véhicules contrôlés par l'IA, et tout cela sans qu'elle en soit amoindrie. Elle continue à essayer de vous éliminer en variant ses tactiques pour vous déstabiliser avant l'assaut final. Prenez garde, le moindre trou dans vos défenses lui profite. La prise en main s'effectue très bien grâce à des missions de tutorial. Mais arriver à jongler entre le vaisseau mère et vos unités vous demande un peu plus de temps. Ce jeu s'adresse plus facilement à des joueurs accros. Mais la prise en main facile autorise les débutants des jeux de stratégie à s'y accrocher. Avec un peu de ténacité, ils y arriveront aussi bien que les autres.

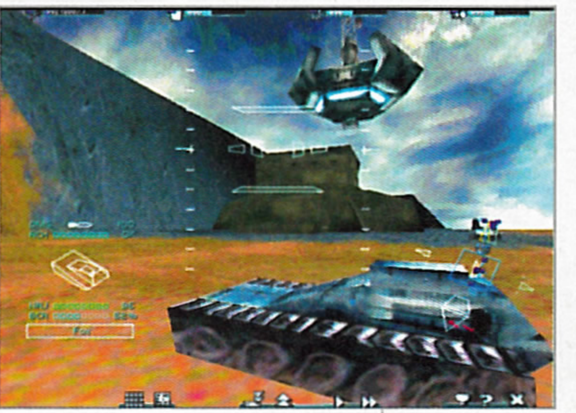
Victoire

La première impression est négative. Après avoir joué à Battlezone, le graphisme semble laid. Mais on revient vite à de meilleurs sentiments. Gagner territoire sur territoire, après une lutte acharnée où l'adversaire ne vous laisse aucun répit, récompense la sueur dégoulinante de votre front. Chaque mission est un nouveau défi à relever maintes fois. Car ne vous imaginez pas réussir du premier coup à atteindre vos objectifs. Les chemins de la victoire sont tortueux. Ici plus que nulle part ailleurs. Alors on passe d'une mission à l'autre en essayant de trouver le truc qui fera sauter le verrou. On s'accroche et on reste accroché. Fruit d'une grande ténacité, l'ouverture d'un nouveau territoire se fête au champagne. C'est pas vrai ! Ils reviennent encore à l'attaque ! Mais cette fois-ci j'ai commencé sur de nouvelles bases. Ma centrale et mon vaisseau sont caparaçonnés de véhicules. Venez, venez à moi, tata Kika ne va pas vous rater. Les routes sont ouvertes. Vengeance !

Kika



▲ Le briefing vous indique les troupes en présence sur le terrain.



Le vaisseau mère dans toute sa splendeur. Ce mastodonte devient très fragile dès que sa barre d'énergie tombe dans le rouge. La création de véhicules l'entame quelque peu. Construire où ne pas construire d'unités pour se défendre, telle est la question. ▶

+ L'intelligence artificielle très vive.
+ Les tableaux toujours différents.
− Les couleurs dans les tons vert de gris.

EN DEUX MOTS
Urban Assault tire son épingle du jeu grâce à une IA hors-paire et un système de jeu différent de celui de Battlezone. Son apparente difficulté s'allie à une liberté de choix rarement présente. On a du mal à accrocher à cause de son graphisme, moins beau que celui de BZ, mais une fois qu'on y joue, on se passionne à essayer de coincer l'IA. Un soft à ne pas rater pour les mordus de stratégie.

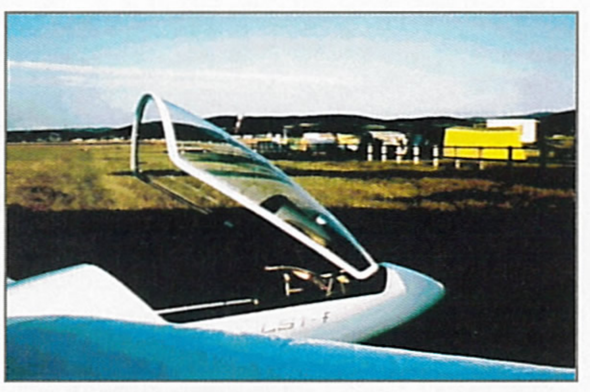


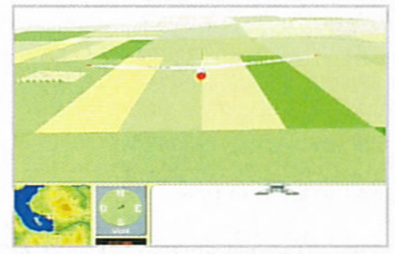
TECHN. 91 DESIGN 90 INTERET 86

■ JOUABLE SUR 486 DX 400 ■ EDITEUR ALSYD MULTIMEDIA
■ DÉVELOPPEUR SCHWETZLER/MILDE ALLEMAGNE ■ TEXTE ET VOIX VF

Planeur 3D

Add-on pour Flight Simulator pour amateurs de vol à voile - PC CD-Rom





▲ Le décor, fouillé au possible.



▲ Le tableau de bord, assez convaincant.

Planeur 3D est, comme son nom l'indique, une simulation de vol à voile. Ce jeu propose de prendre les commandes de planeurs de plusieurs marques, possédant tous leur tableau de bord et des carlingues aux couleurs définies par l'utilisateur. On évolue sur deux types de terrains différents et on apprend mollement à se servir des couches thermiques pour voler, mais sans grande conviction. Absence de moteur oblige, seul le son du variomètre, qui ressemble à s'y méprendre à une fraise de dentiste et qui produit chez moi des sensations analogues, ponctue mon immense lassitude au cours du vol.

Le graphisme, dans son niveau de détail le plus élevé, est à peine plus évolué que celui d'un Pac Man des années 30 : les pentes sont difficilement perceptibles, les tableaux de bord moches et faits d'aplats, et les paysages défilent sous nos yeux fatigués, déformés par un objectif 25 mm. J'ai beau chercher, je n'arrive pas à trouver un intérêt quelconque à ce jeu, à part son prix que j'espère très bas. Ah tiens, non même pas ! Peut-être qu'un jour ce soft sauvera quelqu'un de la noyade, peut-être même un enfant autiste prendra-t-il du plaisir à ronger son CD-Rom, puis à pousser un petit couinement de joie, mais en fait j'y crois pas trop. Le seul avantage (un bien grand mot) que ce soft possède, face à Flight Simulator 98, est le fait que les planeurs proposés ont des caractéristiques réalistes, comme la répartition des ballasts ou le brin de laine mesurant le glissement, ou encore l'avion remorqueur. En résumé, c'est bien maigre et le reste n'est que futilité. Oups, j'allais oublier : le soft se lance et s'installe en mode DOS, fonctionne sur un 486 66 et la carte son est optionnelle.

Bob Arctor

+ Enfin une simulation de planeur.
+ Le nombre de modèles pilotables.
- L'ensemble de l'œuvre.

EN DEUX MOTS

Un simulateur que je placerai dans ma vitrine d'objets insolites.





■ JOUABLE SUR PENTIUM 166+CARTE 3D ■ EDITEUR ALSYD MULTIMÉDIA
■ DÉVELOPPEUR ABACUS USA ■ TEXTE ET VOIX VF

Flight Deck

Add-on pour Flight Simulator pour possesseurs de FS - PC CD-Rom

Tomcat F-14 à basse vitesse. ▶





▲ Le F-14 toujours, mais en configuration haute vitesse.



▲ Un viking

Flight Deck est destiné aux versions 95 et 98 de Flight Simulator. Cet add-on va nous permettre de découvrir le monde merveilleux du pilotage aéromaritime dans le cadre d'opérations de l'U.S. Navy. Pour commencer, Abacus nous offre pas moins de 25 avions dont nous pourrons prendre les commandes. Les modèles de vol semblent être à la hauteur, et c'est avec une grande joie que nous pourrons nous mettre aux commandes d'appareils aussi illustres et rares qu'un Skyraider, un Hawkeye, un F2-Banshee ou d'autres plus répandus, comme un F-14 et F-18. Malheureusement, tous les tableaux de bord ne sont pas à la hauteur : non seulement les nouveaux instruments ne sont pas bien nombreux (deux dont un H.U.D.), mais de plus, les cockpits ne sont déclinés qu'en deux types (avions à moteurs et à réacteurs). Pis encore, pour simuler les effets des crosses d'appontage, les développeurs, au lieu de se fendre de quelques lignes de codes, ont eu la grande fainéantise de les simuler en remplaçant les aérofreins, qui disparaissent donc totalement des avions, et empêchent de ralentir à l'approche d'un bâtiment. Malgré ces quelques défauts, somme toute pas plus nombreux que dans la plupart des autres add-on, FS Flight Deck tient ses promesses, lorsqu'il s'agit de nous faire revivre les appontages des pilotes de l'U.S. Navy. À ce titre, on retrouvera plusieurs porte-avions d'époques diverses, comportant pour la plupart la Meatball (aide lumineuse à l'atterrissage). Le manuel de Flight Deck est très complet, tant sur l'historique de la marine que sur chacun des appareils. Des vidéos illustrent des appontages, et celle concernant le F-18 est plutôt impressionnante au niveau du tassement de disques. L'installation du tout est on ne peut plus simple.

Bob Arctor

+ Un grand nombre d'avions.
- L'absence d'aérofreins sur les appareils.

EN DEUX MOTS

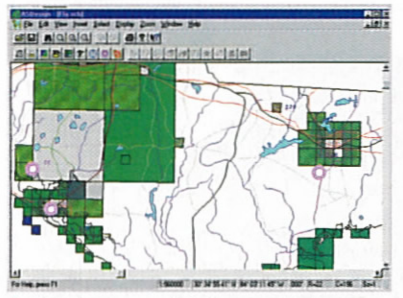
Un add-on fort honnête présentant plein d'avions très intéressants. Malheureusement, les tableaux de bord sont seulement au nombre de deux.



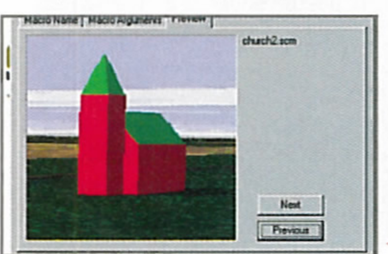
■ JOUABLE SUR PENTIUM 166+CARTE 3D ■ EDITEUR ALSYD MULTIMÉDIA
■ DÉVELOPPEUR ABACUS USA ■ TEXTE ET VOIX VF

Airport and Scenery Designer

Add-on pour Flight Simulator pour possesseurs de FS - PC CD-Rom



▲ Ces plans servent à disposer des textures.



◀ On peut placer des bâtiments en les visualisant.

Le scénario, encore appelé scène ou "scenery" dans Flight Simulator n'est autre qu'un lieu qui peut aussi bien désigner un aéroport, une région ou une contrée entière. Chaque semaine sur Internet (www.flightsim.com), on trouve une dizaine de nouvelles réalisations en freeware de garçons désœuvrés qui passent leur temps à tenter de représenter leur région du mieux possible, afin de l'intégrer dans FS. Peu à peu, le monde générique du jeu de Microsoft se recouvre de terrains frôlant de plus en plus la réalité. Mais pour pouvoir construire soi-même ses scènes, il faut être doté d'un outil puissant et simple d'emploi afin d'éviter de perdre sa santé mentale en se baladant dans les scripts. Abacus vole à notre secours avec cet utilitaire qui va grandement nous simplifier les choses. A&SD est un assistant de conception entièrement graphique : on trace ses pistes, on applique ses textures, on saupoudre les abord d'un aéroport de quelques balises radios et d'un I.L.S. en un tour de main. De la même façon, on peut appliquer des immeubles ou encore des macros (contenant des objets statiques comme des avions) que l'on peut trouver un peu partout sur les sites web dédiés. Mais A&SD comporte aussi quelques fonctions inédites : un mode Wizard permettant de créer un aéroport très facilement, des cartes détaillées du monde permettant de ne pas trop se prendre la tête avec les coordonnées terrestres et quelques autres trucs du même goût. Malheureusement, Airport and Scenery Designer ne permet pas de visualiser les textures sur son écran. En fait, on aurait souhaité voir une représentation de ce qu'on construit en 3D et en couleurs, mais il semble que le public de la simulation de vol soit moins regardant sur la qualité que ses congénères.

Bob Arctor



▲ L'une des cartes très fournies de A&SD.

+ Le mode Wizard.
+ La documentation, très fournie.
- Impossible de visualiser des textures appliquées sur un objet.

EN DEUX MOTS

Un utilitaire complet, simple d'emploi, avec quelques originalités. Idéal pour commencer à construire des "scènes" pour Flight Simulator.

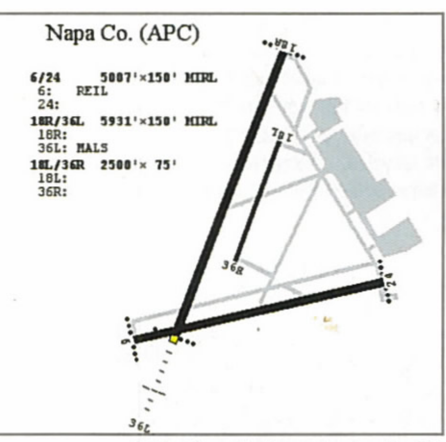




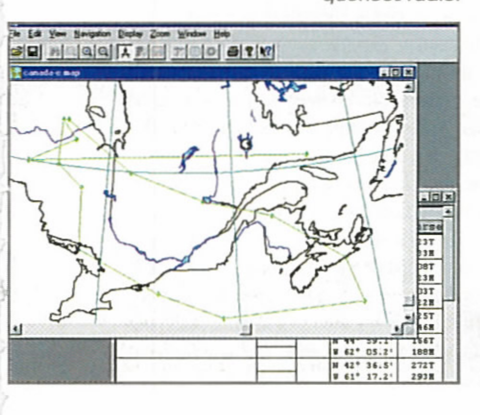
■ JOUABLE SUR PENTIUM 166+CARTE 3D ■ EDITEUR ALSYD MULTIMÉDIA
■ DÉVELOPPEUR ABACUS USA ■ TEXTE ET VOIX VF

Copilot

Add-on pour Flight Simulator pour férus de navigation - PC CD-Rom



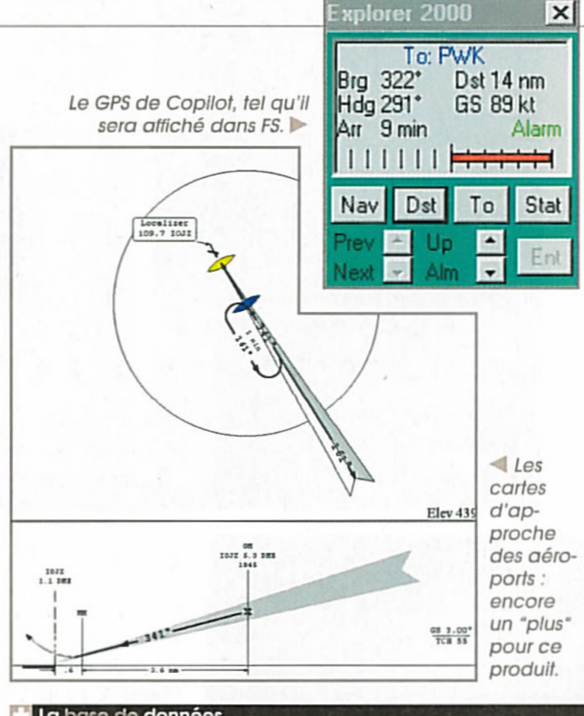
▲ Un plan d'aéroport avec les fréquences radio.



Copilot est l'un des nombreux utilitaires commerciaux qui proposent une aide pendant le vol. Il regroupe plusieurs utilitaires qui pallient à l'absence de moyens de navigation cartographiques de Flight Simulator. Pour ce faire, il intègre dans sa base de données des cartes de toutes les régions du monde et aide le pilote en herbe à préparer un plan de vol. Habituellement, on peut trouver des freewares proposant des "moving maps" (carte régionale sur laquelle l'emplacement de l'avion est indiqué) ou des G.P.S. (système militaire et civil permettant un relevé de la position d'un avion civil à 50 mètres près), mais Copilot propose enfin une réunion des deux systèmes dans le même pack. Il devient ainsi possible d'établir un plan de vol avec une grande facilité, et on pourra de surcroît admirer des plans d'approche fort réalistes que dressera pour vous Copilot. On regrettera néanmoins qu'il soit ici livré dans sa première mouture, la dernière permettant d'afficher le GPS avec des cartes 3D ne gérant pas le plein écran.

Bob Arctor

Le GPS de Copilot, tel qu'il sera affiché dans FS. ▶



◀ Les cartes d'approche des aéroports : encore un "plus" pour ce produit.

+ La base de données.
- Impossible d'utiliser le GPS avec une 3Dfx.

EN DEUX MOTS

Petite déception : on aurait souhaité bénéficier de la seconde révision de cet utilitaire fort "utile".





Ah, MAX ! Un soft d'anthologie. Le digne successeur de Battle Isle. C'est aussi l'avis d'Interplay, qui a profité de l'été pour sortir MAX 2... en douce.

joystick 96 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

MAX 2

Wargame futuriste pour joueurs confirmés - PC CD-Rom



▲ Quand on joue les Sheevats, MAX 2 arbore une nouvelle interface.



▲ On peut configurer MAX pour jouer sur des cartes avec des animaux extraterrestres : Eeenoks, Knibs ou Phoques sauteurs. Hostiles à la Concorde, ils pourront servir d'animaux de compagnie aux Sheevats.

Lors de sa sortie, MAX 1, l'un des meilleurs wargames futuristes, n'a connu qu'un succès d'estime (et encore, auprès des hardcore gamers). On peut chercher une explication : des parties très longues, une prise en main ardue, des bugs… Tels des Lemmings, la majorité des joueurs a donc préféré se jeter sur le énième clone de Command & Conquer. Comment ça s'appelait déjà ? Ah, oui : Alerte Rouge. MAX, on y rejouait encore en réseau il n'y a pas si longtemps (bon, ok, avec le patch, rapport aux bugs). Oh la ! je vous entends brailler d'ici : « Il est pas bien avec son MAX ! Woa l'autre, il est fou, il a craché dans son Yop ! » N'empêche, au milieu de la soupe habituelle, MAX était doté d'une forte personnalité. Au rayon des caractéristiques attrayantes on pouvait relever la possibilité de jouer à plusieurs sur une même machine, au tour par tour. En réseau on avait le fameux mode Déplacements simultanés, simulant le temps réel tout en conservant la précision du tour par tour. Vous vous souvenez : on appuyait sur Fin de tour et un décompte démarrait. L'adversaire peu prévoyant commençait à suer à grosses gouttes. « Bip ! 10 secondes avant fin de tour. Schrogneugneu ! j'ai pas construit mon usine d'avions… » Trop bien. Et puis il y avait la recherche technologique. En cours de partie, on pouvait upgrader les caractéristiques de ses unités : portée, nombre de tirs, blindage, etc. Bonjour les revirements de situations. Et, grâce au concept des connecteurs, on pouvait répercuter les améliorations sur tous les bâtiments de la base. Il y avait un très grand nombre d'unités, aussi bien sur terre, sur mer que dans les airs. Les débris des unités détruites pouvaient être recyclés… Pas surprenant alors que les développeurs de Cavedog se soient inspirés de MAX quand ils ont créé Total Annihilation.

Huit clans et des aliens

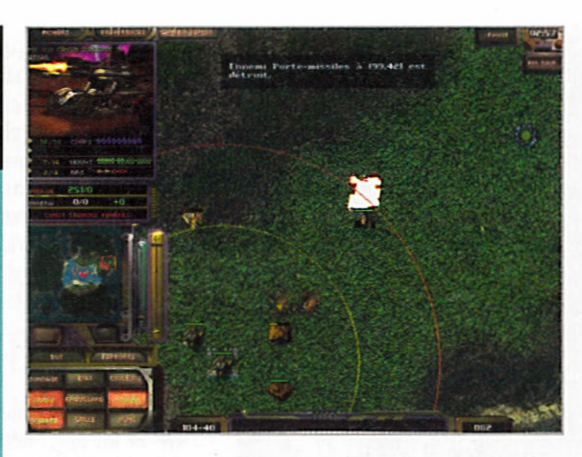
MAX 2 se situe quinze ans après le premier épisode. Les humains ont passé avec succès leur CAP de Men In Black et sont désormais alliés à la Concorde, un collectif d'intelligences galactiques supérieures. L'univers commençait à devenir aussi gonflant qu'un sitcom de TF1, quand la découverte d'une espèce redoutable d'extraterrestres bouscule le nouvel équilibre cosmique. Dans MAX 2, le joueur prend le contrôle d'un commandant suprême, sorte d'hybride humain, extraterrestre et robot à la fois, génétiquement modifié. Il est chargé de répandre la bonne parole et la syphilis dans tous les systèmes connus, au long de quatre campagnes (36 missions) et de 24 missions indépendantes. Les dernières batailles se déroulent d'ailleurs sur la Terre, à New York, Londres ou Paris. Comme dans le premier volet, l'une des spécificités de MAX est de vous proposer, en début de partie, de vous allier avec l'une ou l'autre espèce de la Concorde. Fen, Aven, Kamren : chaque famille a des avantages particuliers (meilleures unités maritimes, constructions plus rapides, meilleurs espionnages...). En fait on retrouve, sous des noms différents, les clans chers à MAX 1. Vraie nouveauté : la possibilité de jouer le camp extraterrestre ennemi, les Sheevat. Les Sheevat disposent d'uni-

Interplay vend des jeux buggés

Habituellement, les éditeurs nous envoient leurs produits à l'avance. L'idée est simple : que vous puissiez consulter le test dans Joystick au moment où les jeux sont disponibles dans les bonnes crèmeries. Mais MAX 2 est sorti cet été, en douce. Comme vous, nous l'avons découvert en rayon. Hum, c'est louche, pourquoi cette sortie aussi précipitée que clandestine ? Certes, MAX 2 est un vrai jeu, pas une daube comme Conquest Earth. Reste qu'il est sorti buggé, et ça c'est scandaleux. Les éditeurs se lasseront avant nous de cette mise en garde : REVENDEURS, JOUEURS, N'ACHETEZ PAS DE JEUX QUI N'AIENT PAS ETE TESTÉS DANS LA PRESSE SPÉCIALISÉE !







tés et d'une interface au look exotique. Ces unités ont un fonctionnement légèrement différent de leurs homologues de la Concorde. Ainsi les incubateurs Sheevat peuvent-ils implanter des œufs dans des Espions infiltrés, des fantassins ou d'autres unités de la Concorde. L'hôte continue de fonctionner normalement jusqu'à ce qu'il explose pour donner naissance à des Spawns. Belle mentalité ! En plus des campagnes et missions simples, MAX 2 offre des parties sur mesure. On a une pleine page d'options à régler : difficulté, niveaux de ressources, conditions de victoires... Ici aussi c'est le même système que dans MAX 1. Attendez, non, je vois de nouvelles options, là : animaux extraterrestres, ligne de mire (ils veulent dire ligne de vue... satanés traducteurs !) et temps réel.

Nos amis du marketing

Comme je vous le disais au début de ce test, j'ai beaucoup aimé MAX 1. Ma première impression en jouant à MAX 2 fut une certaine déception. Maintenant, avec le recul, je sais que je rejouerai à MAX 2, qu'il fait partie de ces titres que l'on garde sous le coude pour les périodes de famine ludique. N'empêche, on a l'impression qu'Ali Atabek (grand gourou de MAX) a vendu son âme au diable. Dans son soft, il y a plein de détails qui suintent les réunions marketing. Du genre : « Hé, Bill, le public demande des jeux en temps réel alors il nous faut une option temps réel. Jack, notre packaging n'est pas assez agressif : mettez un Marine avec un masque à gaz sur la boîte et on en vendra plus... » Remarquez,



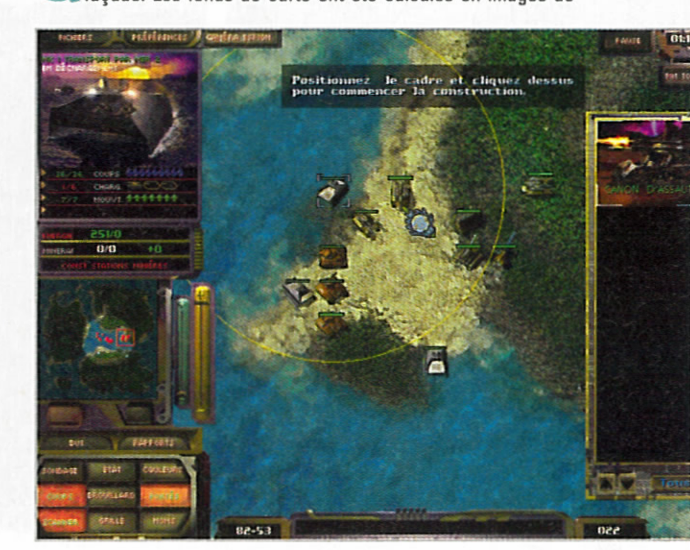


▲ *Les noms des clans ont changé (alliance avec les aliens de la Concorde), mais on retrouve les mêmes caractéristiques que dans MAX premier du nom.*

je les comprends. Développer l'un des meilleurs wargames de la décennie et voir des trucs comme Starcraft récolter, seuls, toutes les faveurs du public... Bref, MAX 2 conserve une grande partie des fonctionnalités qui en font un jeu intéressant pour les hardcore gamers. Mais en voulant entrer dans le moule ambiant, les développeurs ont laissé de côté une partie de la personnalité originelle. À la base, le concept de MAX c'est le terraforming. Avant de se mettre sur la gueule avec ses adversaires, le joueur doit s'installer sur la planète. Il choisit ses unités en fonction d'un budget de départ (éventuellement, il pourra booster les caractéristiques de certaines unités). Ensuite, il déterminera le point de largage sur la carte. Crucial. Il devra localiser les ressources avant de se mettre à les exploiter. Pour bien faire, il aura intérêt à bâtir un réseau d'infrastructures (routes, connecteurs). Alors seulement, il pourra profiter des usines de véhicules et se lancer dans la bataille. Aucun jeu ne proposait une phase préalable aussi complexe. Dans MAX 2, cette phase a été énormément simplifiée. Il n'y a plus de connecteurs, ni de détecteurs de ressources, de carburant, d'engins aliens à récupérer, de génératrices, d'éco-sphères, ni même de gestion des munitions... C'est bien dommage. Le temps réel sacrifie à la mode, mais personnellement, je préfère les déplacements simultanés. MAX a été conçu dans cette optique. Heureusement, Interplay nous laisse le choix entre les différents modes.

Chirurgie esthétique

Question graphisme, MAX 2 a bénéficié d'un ravalement de façade. Les fonds de carte ont été calculés en images de



■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 32 MO DE RAM ■ EDITEUR INTERPLAY
■ DÉVELOPPEUR INTERPLAY ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	6
INTERNET IP	6





▲ *Les dernières missions prennent place dans les grandes capitales terriennes. Voilà d'ailleurs le résultat du dernier accident de Lady Di.*



▲ *MAX est le seul de sa catégorie à offrir une fonction zoom. Bien pratique pour avoir une vision d'ensemble du champ de bataille.* ▶



synthèse. D'où des décors bien plus détaillés qu'auparavant, en 16 bits qui plus est. 31 cartes pour 6 types de terrains (contre 24 pour 4, précédemment). Le gros atout de MAX c'est son système de zoom permettant de passer progressivement d'une vue rapprochée à une vue d'ensemble de toute la carte. Loin d'être un gadget, cette fonction offre une meilleure vision tactique des opérations. Même si Total Annihilation dispose de graphismes en vraie 3D, il lui manque le zoom. Et toc ! Par contre, il faudrait qu'Interplay arrête de se gargariser avec l'option consistant à faire basculer la vue de 60 degrés. D'abord, c'est juste une magouille consistant à afficher une ligne sur deux. Ensuite, ça n'apporte pas grand-chose. Plus intéressant, on peut afficher une autre zone de la carte dans une petite fenêtre, qui sert de caméra espion. Il est possible d'y donner des ordres aux unités et de mémoriser huit fenêtres. Le programme gère maintenant les lignes de vue en plus des portées radar. L'ergonomie générale a été améliorée. On peut définir une liste d'ordres pour les Ingénieurs et Constructeurs. On peut donner des ordres alors que le jeu est en pause (la pause est automatique en mode temps réel). On peut programmer des waypoints pour le déplacement des unités. On peut contrôler les formations. On peut choisir l'Auto-déplacement et l'Auto-tir pour les unités combattantes. Quand on est pigiste et qu'on a peu de vocabulaire, on peut aussi utiliser le verbe pouvoir à toutes les sauces. Ahem, non rien. Quand on sait que chaque commande de MAX 2 est associée à un raccourci clavier, voilà un soft qui est conçu pour un certain confort en utilisation soutenue. Dommage alors que les traducteurs aient encore fait n'importe quoi pour les voix digitalisées. « Nous nous replions, mon commandant », décrète systématiquement chaque véhicule alors même qu'on vient de les envoyer en mission d'exploration. Ou bien " poussé par la brise " pour des unités terrestres. Consternant. En revanche, la musique d'ambiance qui s'adapte à l'action, est une pure merveille.

Crétinerie artificielle

On pouvait reprocher à MAX 1 un niveau de difficulté mal réglé. En jeu solo, l'ordinateur se montrait assez peu agressif. Tant qu'on ne venait pas le titiller, il pouvait rester toute la partie dans son coin de la carte, sans jamais chercher la bagarre. L'intelligence artificielle de MAX 2 est beaucoup plus sophistiquée, puisque l'ordinateur se fixe des objectifs, et dresse des plans de bataille pour y parvenir. Pour détruire l'une de vos stations minières, il sera par exemple tenté de démanteler votre réseau de tourelles et, pour ce faire, de construire une usine de véhicules lourds. Mais en pratique, l'IA de MAX 2 aura bien du mal à résister à l'assaut d'une stratégie humaine. Eh ouais, on est beaucoup trop balèzes, nous, les humains. Ce qui nous mène à l'aspect le plus intéressant du jeu : le multijoueur. En plus des modes qui existaient précédemment (hotseat, modem, réseau local), Interplay propose un serveur gratuit, hébergeant les parties sur Internet. En revanche, il y a un truc super énervant : en réseau local il faut un CD par joueur. C'est très lourd. Autre problème, et pas des moindres, le soft s'est montré instable en réseau. Décidément, c'est une manie. Au moment où nous testons MAX 2, le patch 1.31 corrigeant ces bugs est disponible.

Iansolo



- \+ Un vrai wargame, avec plus de 90 unités.
- \+ Hotseat et déplacements simultanés.
- \+ Sheevat.
- − Un CD par joueur nécessaire pour le réseau.
- − Voix pénibles.
- − Plus de connecteurs !
- − Bugs.

EN DEUX MOTS

Malgré toutes ses qualités, MAX 1 est passé à côté du grand public. MAX 2 ne fera pas mieux. En voulant simplifier son produit, Interplay a supprimé certains concepts intéressants et nous sort une suite qui n'est pas exemple de défauts (voix digitalisées, IA perfectible et bugs). Un jeu attachant quand même pour les fans du genre, dont je fais partie.



YAMAHA

WAVEFORCE™ 192 XG

PCI

CARTE SON

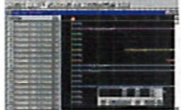
UN SON D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE POUR LE JEU COMME POUR LA MUSIQUE !

Caractéristiques de la WaveForce 192XG :

Technologie sur Bus PCI : Optimisez les performances de votre système et économisez vos ressources processeur grâce au bus PCI.
Installation simple : la WaveForce 192XG est entièrement Plug'n Play selon les critères définis par Microsoft.
Le format XG de Yamaha : Une formidable extension du format General Midi vous apportant une multitude d'effets et de sonorités pour une qualité de son optimale et une création sonore sans limites.
La table d'onde XG : intégré à la WaveForce, le processeur XG vous apporte 64 voix de polyphonie, 676 sonorités d'instruments, et 21 kits de percussions.
Sondius-XG" Acoustique Virtuelle (SVA) : la WaveForce 192XG vous apporte également un synthétiseur à modélisation physique très sophistiqué vous permettant l'imitation parfaite d'un instrument par calcul mathématique.
Avec 256 voix pour vos solos d'instruments et des performances haut de gamme, le synthétiseur SVA vous offrira des reproductions d'instruments à vent de qualité acoustique à vous couper le souffle !
Son 3D de qualité professionnelle : découvrez le son 3D positionable de la WaveForce avec seulement 2 haut-parleurs.

Une offre logicielle puissante :

XGWorks Lite : logiciel de création et séquenceur musical gérant jusqu'à 100 pistes et tous les paramètres XG de façon conviviale.
Classic 100 : lecteur midi disposant d'une sélection de 100 morceaux de musique classique et d'images (Format Sondius XG et Midi).
YStation 32 : Console de lecture et d'enregistrement multimédia.
S-YXG50 SoftSynthétiseur : un puissant synthétiseur logiciel capable de jouer 16 voix multi-timbrales avec des centaines de sons WaveTable de haute qualité et des effets surprenants.
Midi Plug et Sound VQ : outils Internet permettant de jouer des fichiers Midi XG à travers votre navigateur et de compresser vos fichiers son pour leur diffusion.
Yamaha Wave Editor TWE : un éditeur de formes d'onde (.wav) simple d'emploi qui vous permet de jouer, d'éditer et d'enregistrer des fichiers wave.
DemonStar (Version shareware) : découvrez cet excellent Shoot them up bénéficiant d'une bande son optimisée au format XG.
Final Fantasy VII : la version de démonstration du célèbre jeu de rôle également optimisé pour la WaveForce 192 XG.


XGWorks Lite


Classic 100


YStation 32


S-YXG50 SoftSynthétiseur



Midi Plug



Sound VQ


Yamaha Wave Editor TWE


Final Fantasy VII
Courtesy of SquareSoft Co. Ltd













Complétez idéalement votre configuration avec l'un des modèles d'enceintes multimédia Yamaha série YST.



YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70, 77312 Marne-la-Vallée Cedex 02

Support Technique en ligne Yamaha : http://WWW.WAVEFORCE.COM

The Operational Art se distingue de ses confrères par des règles très complètes et la capacité qu'il a de pouvoir simuler n'importe quel conflit de la periode 1940-1951



The Operational Art of War

Wargame pour amateurs éclairés - PC CD-Rom



▲ *D'un simple clic de souris, on affiche les points de ravitaillement.*

Dans la version de base de TAOW, on trouve une vingtaine de scénarios qui vont de la bataille de France de 1940 au conflit coréen de 1951. À chaque fois, les briefings et objectifs sont clairement définis et le background historique est respecté de A à Z. D'après les spécialistes, le travail de Koger sur l'aspect historique est excellent, chacune des unités présentes étant un juste reflet de la réalité. Chacun des scénarios est jouable indifféremment dans un camp et dans un autre, et il est alors très intéressant de regarder la tournure que prennent les événements.

Jeu

Une partie de TAOW est très semblable à celle d'un autre jeu du même acabit. Cela se déroule au tour par tour avec une phase de tir d'opportunité (où les unités ennemies peuvent tirer sur un individu se déplaçant devant elle et ce, même si ce n'est pas leur tour). Les déplacements possibles sont indiqués par une flèche. À l'instar de East Front, l'unité dirigée est détaillée dans une petite fenêtre en haut de l'écran. À des dates précises du calendrier (un tour ayant une durée très variable en fonction du scénario), des renforts peuvent arriver. On trouve également des possibilités de ravitaillement, et il est possible de couper un marqueur ennemi de son commandement et de l'amener à disparaître encore plus vite.

Wargame universel

Pour commencer dans la démonstration de force, on pourrait dire que les unités présentes sont innombrables : à l'instar de Steel panthers, on en trouve plusieurs centaines, du guérilleros au Jet ??? du début des années cinquante. Chacune d'entre elles possède une multitude de caractéristiques et semble avoir été bien pensée, et l'ensemble nous permet de recréer virtuellement n'importe quel conflit s'étant déroulé dans la période de OAW.

Placé à un niveau moyen, l'intelligence artificielle de l'ennemi fait plaisir à voir : l'algorithme de déplacement et de stratégie semble très bien conçu. L'ordinateur peut imaginer une tactique offensive très poussée, faire des percées foudroyantes mais n'hésite pas non plus à reculer pour se renforcer ou encore pour se mettre à fortifier une position sur un endroit stratégique (passe interdisant l'accès à une vallée, pont enjambant une rivière).

L'auteur : Norm Koger

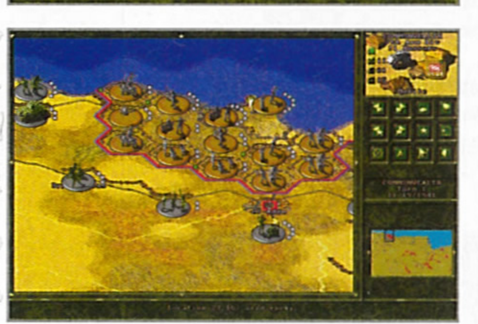
Norm Koger et une célébrité dans le petit monde des jeux de stratégie à l'instar de Larry Bond (l'auteur de Harpoon). Koger est un féru de simulations militaires et ce, depuis sa jeunesse. Dès le début des années 90, il se met à programmer des jeux de stratégie dont beaucoup seront commercialisés (la plupart du temps chez SSI) sur Amiga, Atari ST et PC : on peut compter parmi ceux-ci Stellar Crusade, Red Lightning, Conflict Korea ou encore plus récemment Age of Rifles. Avec Operational Art of War, Koger signe sa première collaboration avec Talonsoft et semble enfin s'être fixé sur un système de jeu riche et ouvert qui va très certainement voir venir de nouvelles extensions.

Le meilleur wargame classique du moment



Les terrains sont superbes et les troupes présentées de façon très claire. ▼





▲ On peut combiner plusieurs unités pour créer une attaque coordonnée.



▲ Les unités en vue 3D : superbes et précises.

Événements

Outre l'échelle tactique et stratégique, l'une des innovations de TOAW (et non des moindre)s est d'introduire une certaine dose de géopolitique qui, dans la plupart des scénarios, pourra influencer grandement vos décisions stratégiques. Pour exemple, prenons le cas de la campagne de Corée. En lisant le briefing du scénario, on apprend plusieurs choses intéressantes : au début du conflit, les pays belligérants sont les Américains et les Nord-Coréens. Les objectifs de victoire pour les deux adversaires sont des villes et autres points stratégiques qu'ils devront occuper pendant un certain temps. C'est simpliste, mais c'est là que les paramètres politiques rentrent en compte. Si les Américains parachutent des hommes dans des contrées neutres, il y a de fortes chances que ceux-ci interviennent. Pareillement au fur et à mesure de la progression vers le Nord, il y a de grandes chances que la Chine envoie des troupes en renfort aux frères coréens. Et si cela advient, l'autorisation d'utiliser la bombe atomique pourra être accordée. Dans le cas ou celle-ci vient à être utilisée pour déblayer le terrain, les Nord-Coréens se verront autorisés à utiliser les armes chimiques et ainsi de suite. Il y a aussi bien d'autres événements qui peuvent se présenter : par exemple, le président des États-Unis peut décéder d'une balle dans la tête, et cela peut modifier une politique d'envois de renforts. On le voit ici, chaque scénario est rempli de scripts, en fait autant de "cartes événements" qui peuvent influer sur des dizaines de paramètres présents sur le terrain.

Un autre facteur susceptible de modifier les données du jeu : la météorologie, gérée de façon très réaliste sur l'ensemble du terrain des fronts froids et chauds ainsi que des masses nuageuses se déplaçant tout au long des tours. Cela affecte bien sûr les possibilités de l'aviation, mais aussi les déplacements des troupes ou des hexagones de terrains qui peuvent devenir boueux ou s'enneiger.



Les points de contrôle allemands passent au-dessus des bocages normands. ▶

Graphismes

Contrairement à Steel Panthers qui présente toujours un graphisme approximatif malgré sa grande qualité de simulation, Operational Art of War se distingue de ses confrères par la qualité de son graphisme. Oh, bien sûr tout n'est pas parfait et la plupart des éléments sont pauvrement animés, mais on bénéficie tout de même de la grande qualité du moteur de East Front, à savoir de la 3D à tous les étages, de la carte aux unités. La palette 16 bits qui gère le tout nous offre de superbes terrains ; et le soft fonctionnant en fenêtre, il est possible d'aller du 640*480 à un bon 1152*864. Le wargameur du dimanche préférera la représentation en figurines des unités, mais il ne faut pas pour autant négliger le mode 2D qui permet d'avoir une vision plus évidente des unités empilées sur des hexagones dont l'échelle varie suivant les scénarios (de 2 à 50 km). Notons que les cartes peuvent être immenses et susceptibles de simuler des conflits à l'échelle d'une nation. L'échelle des unités peut aller de la compagnie (200 hommes) à l'armée ou presque (50 000).

Les sons et musiques, quant à eux, rendent à peine hommage au jeu. Tout au plus servent-ils de bruit de fond agréable, histoire de pas se sentir seul chez soi alors qu'on vient de raser une ville à coups de pièces d'artillerie.

Éditeur de scénarios et unités

Aucune surprise ici : l'éditeur de cartes et d'une simplicité infantile. On pose de superbes textures de terrain, avec pardessus des éléments qui viennent s'afficher sans effet de «bordures», et on obtient une carte réaliste. Les éditeurs de forces ser-

Test

- JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM
- EDITEUR EMPIRE
- DÉVELOPPEUR TALONSOFT GB
- TEXTE ET VOIX VO
- NBRE DE JOUEUR 2 PAR E-MAIL

The Operational Art of War

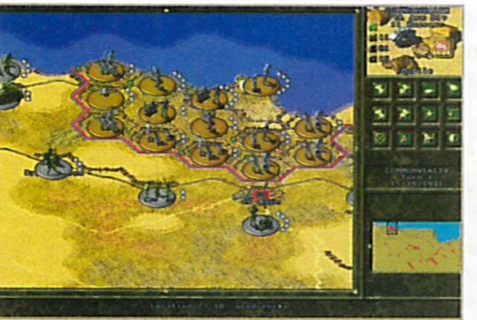


Le jeu le plus complet du genre

▲ La bataille de Normandie : la météo est historiquement réaliste.

▲ Entre les Allemands et les Soviétiques, on peut percevoir la ligne de front.

vent à créer les armées et les unités. On définira d'une façon très rapide les conditions de victoire, et pour agrémenter le tout d'un certain intérêt on ira dans le créateur d'événements qui nous permettra de donner libre cours à notre imagination. Dans celui-ci, on pourra créer une multitude de choses allant de l'apparition hypothétique d'une tempête de neige à des renforts inopinés. Un événement peut aussi en appeler un autre : par exemple, toujours dans le cas de la guerre de Corée, pour définir l'attitude d'une armée si les forces antagonistes utilisent une arme de destruction massive. Sans être parfait, le système a au moins le mérite d'être simple et complet. En tout cas, il ne fait vraiment aucun doute que l'on verra une multitude de nouveaux scénarios maisons fleurir sur les pages Web spécialisées.



La vue "classique", avec des marqueurs empilés. Pour les intégristes.▼

Est-ce que The Operational Art of War est à conseiller aux débutants ? Pour ceux qui auraient été lassés par la série des Panzer General, ce petit bijou pourrait bien être une excellente porte de sortie. Pour les nouveaux venus, l'adaptation sera dure et ils risquent de se prendre le rideau de fer du wargame en pleine face. Mais avec quelques semaines de patience, ils auront le plaisir de jouer à ce qui semblerait bien être la nouvelle référence en la matière. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas oublier que ce qui donne à un wargame une apparence de complexité n'est pas tant la difficulté réelle de ses règles que l'obscurantisme terminologique dans lequel une poignée de corporatistes retiennent le genre (tenez, vous voyez bien !) .Il manque bien peu de choses à The Operational Art of War, et il frôle de près la perfection. Malgré cela, quelques petits trucs sont à déplorer : tout d'abord la gestion de l'ensemble des avions plutôt abstraite et qui rend impossible (pour le moment) le fait de pouvoir mener un conflit incluant une stratégie aérienne très poussée. Même réflexion pour la marine.

Dans le domaine du graphisme et de l'interface, j'ai assez détesté la disposition des boutons minuscules et surtout la présence injustifiée de commandes de filtres (afficher les hexagones, les nom des lieux) venant surcharger une interface déjà bien lourdingue.

Le deuxième chapitre de The Operational Art of War est d'ores et déjà en préparation. Il regroupera les conflits de 1956 à nos jours (2000) dont la guerre du Golfe, le Vietnam et bien d'autres choses que Koger connaît bien.

Bob Arctor





▲ Les navires alliés ont des possibilités de tir ballistiques fort intéressants.

- ✚ Certainement le meilleur wargame du moment.
- ✚ Des tas d'options originales.
- ✚ Capacités de simulations très étendues.
- ▬ Un peu hermétique pour les débutants.

EN DEUX MOTS

The Operational Art of War est sans conteste le meilleur wargame du moment. Ses campagnes, très réalistes, ses possibilités de reconstitution et ses innovations en font le jeu que doit absolument posséder tout amateur qui se respecte.



TECHN. 76 DESIGN 75 INTERET 86

Test

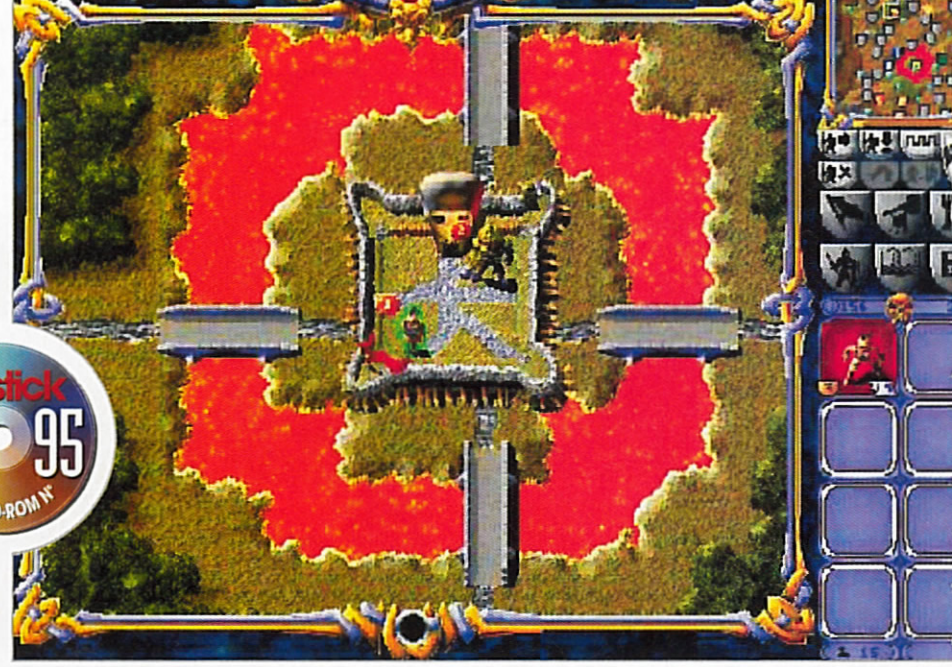
- JOUABLE SUR PENTIUM 75 16 MO RAM
- EDITEUR REB ORB ENTERTAINMENT
- DÉVELOPPEUR STRATEGIC STUDIES GROUP AUSTRALIE
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS 1 À 8

95/98

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	8

Warlord 3, sorti en septembre 97, a connu un tel succès que SSG a décidé de nous faire un data disk. Les puristes vont pouvoir s'en donner à cœur joie.





Warlord 3 : Darklords Rising

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom



Des orcs. Une multitude d'orcs. Ils sortent des cavernes, des tunnels, de tous les trous de la planète. Et devinez pour qui c'est… Eh oui, vous allez encore devoir jouer au héros solitaire. Enfin, pas si solitaire que ça. Pour vous aider à traverser les quatre nouvelles campagnes, d'autres compagnons héros vous rejoindront en route. Ce nouveau titre de SSG fait suite à Warlord 3 : Reign of Heroes. Ce n'est pas vraiment un add-on de ce wargame, car en dehors des cartes inédites, vous y découvrez plein d'ajouts. Tenez, par exemple, quand un des héros se fait prendre en tenaille par deux bandes d'orcs, allez, une téléportation ! Neuf nouvelles aptitudes enrichissent ainsi vos capacités. Suivant la race et l'expérience (vous conservez vos héros au fil des missions et leur allouez des points dans leurs différentes caractéristiques), vous parvenez à créer des objets et à apprendre des sorts inexistants dans le volet précédent. Les décors ont été améliorés pour casser la monotonie et offrir des épreuves différentes. Neige, glace et caverne vous compliquent la vie. Mais aucun changement dans la qualité graphique n'a été apporté. Vous retrouvez votre Warlord bien-aimé, pixels et jeu au tour par tour compris. Les combats se font toujours en automatique. Vos troupes s'agitent dans un écran, dans lequel vous ne pouvez pas intervenir. L'ère de Heroes of Might and Magic n'a pas encore touché SSG.

Un éditeur de niveaux vous permet de créer vos propres cartes. Mais rien à voir avec l'éditeur de Warcraft. Celui-ci vous demande de définir les caractéristiques désirées et vous fabrique une carte en moins de deux. Dommage, on aurait bien aimé placer nos ruines nous-mêmes. Le mode multijoueur intègre des combats au tour par tour en simultané, presque le temps réel. Mais ne vous emballez pas trop vite. Le moteur est le même. Le soft n'amène techniquement rien de plus à la série Warlord. Il permet juste de faire durer le plaisir de ceux qui ont apprécié son prédécesseur.

Kika

De nouvelles unités ont été ajoutées. Certaines d'entre elles plus chères et prenant plus de temps de préparation vous incitent à les créer quand vous avez beaucoup d'armées. ▶

+ Les quêtes et les objets à récupérer.
- Pas de vidéo.
- Graphisme dépassé.

EN DEUX MOTS

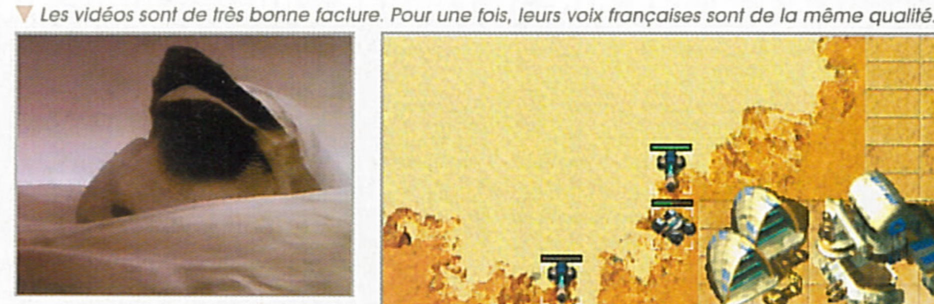
En raison de son interface vieillotte et de son graphisme sommaire, ce jeu s'adresse surtout à des wargamers.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 100 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **VIRGIN**
■ DÉVELOPPEUR **WESTWOOD ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	6

Une nouvelle version de Dune 2, et on replonge dans des souvenirs que l'on croyait oubliés. Un vrai régal !





▼ *Les vidéos sont de très bonne facture. Pour une fois, leurs voix françaises sont de la même qualité.*

Dune 2000

Stratégie pour tout joueur - PC CD-Rom







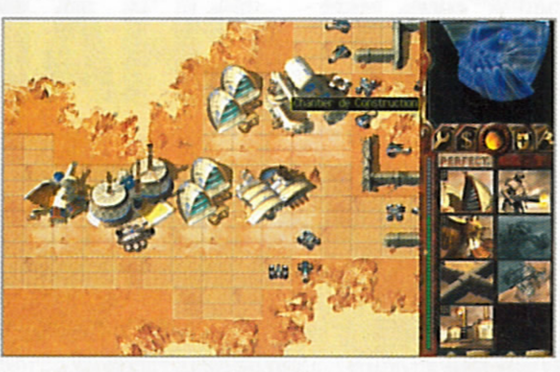
Six ans après, l'ambiance n'a pas changé. Une mer de sable en mouvement, des champs d'épice à récolter et au milieu des rocs sur lesquels construire votre base. L'utilisation du moteur de Command & Conquer a juste permis de réactualiser un jeu dont les joueurs parlent encore.



Du sable, toujours du sable, du sable à perte de vue. La planète Dune est un immense désert peuplé de frémens et de vers gigantesques. Cette contrée hostile présenterait peu d'intérêt pour l'empire si ce n'était la présence de l'épice, une matière que les vers des sables rejettent. L'empereur est près à concéder son exploitation à une des trois nations connues. Mais pour cela, celle qui sera choisie devra éliminer ses autres concurrents de Dune, territoire par territoire. Ainsi est planté le décor de ce jeu de stratégie en temps réel issu des romans de science-fiction de Franck Herbert.

Dune 2, le retour du fils de la vengeance

Dune 2000 n'est pas le premier à exploiter cet univers. Il y a six ans déjà, Dune (Cryo) et Dune 2 (Westwood) sortaient. Voici donc la nouvelle séquence souvenir qui vient dépoussiérer un des pères des jeux de stratégie actuels. Le jeu a évolué depuis l'époque de sa sortie (heureusement). L'interface et le graphisme se sont améliorés en conservant un air de déjà vu. Et pour cause, on reconnaît là le moteur de Command & Conquer. Maniabilité et principe identique, on a affaire à un C&C camouflage Dune. Alors ne vous attendez pas à beaucoup de nouveautés à part quelques vidéos. Le nerf de cette guerre est l'épice. Pour le récolter, comme dans C&C, vous avez à votre disposition une moissonneuse. Le chantier de construction vous permet de développer vos bâtiments et vos troupes. Un système d'upgrade vous donne accès à des unités plus perfectionnées. Ainsi, suivant votre appartenance à une des trois nations, vous disposez d'unités spécifiques. Les frémens, serviteurs des Atréïdes, se rendent invisibles aux yeux ennemis. Le char déviateur des Ordos modifie la loyauté des unités adverses (eh oui ! Il est toujours l'unité la plus vicieuse du jeu). La main de la mort des Harkonnens balance des missiles genre nucléaires. En tout, une quinzaine d'unités vous permettent de vous fritter seuls ou à plusieurs. La nouveauté principale de Dune 2000 est sans conteste l'option multijoueur. Ah ! Elle nous avait manqué celle-là, il y a six ans. Rendez-vous compte, impossible d'écraser les collègues. Quelle tristesse ! Heureusement, ce défaut est enfin corrigé ! Après tant d'années d'attente, on va pouvoir se livrer aux carnages les plus sanglants.



◀ *On retrouve les unités de Dune 2 enrichies de certaines issues de Command & Conquer. Ainsi l'ingénieur revêt-il la panoplie d'un bon stratège.*

À nous, l'épice !

C'est vraiment sympa de rejouer à un soft qui nous avait autant marqués. Combien d'entre nous l'ont encore dans leur tiroir ? La plupart, j'imagine, car Dune 2 est un jeu qui se garde à vie. Cette modernisation est vraiment la bienvenue. La nostalgie nous étreint en voyant le vers engloutir une de nos moissonneuses. Les nombreuses animations et vidéos restituent presque aussi bien les films que l'on se faisait à l'époque. Dommage que le prix s'avère un peu cher pour une reprise. 290 francs, ça fait mal alors qu'on peut encore trouver l'ancienne version à 90 francs.

Kika

+ La redécouverte d'un vieux succès.
+ Les vidéos et les nombreuses animations.
- Le prix peu attractif.

EN DEUX MOTS

Dune 2000 est une nouvelle version de Dune 2. Avec son graphisme retravaillé et son interface relookée, les sensations de l'époque sont intactes. Un grand morceau de souvenir.





■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM ■ EDITEUR SIERRA ■ DÉVELOPPEUR DYNAMIX ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF

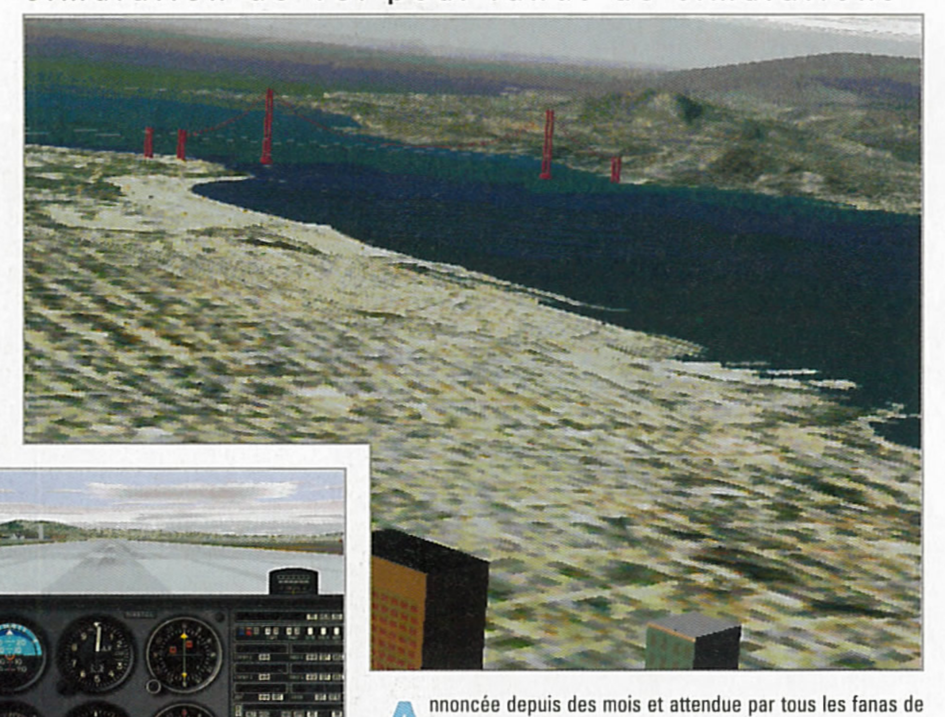
La sortie en français de Sierra Pro Pilot ne fait, hélas, que confirmer ce que nous soupçonnions à la vue des versions non définitives : cette simulation ne fait pas du tout le poids face à Flight Sim ou même Flight Unlimited II.


▼ Les environs de San-Pixelo.


▼ À bord du Citation Jet, l'impression de vitesse est mal représentée.

Sierra Pro Pilot

Simulation de vol pour fanas de simulations - PC CD-Rom



▲ Un tableau de bord de Cessna, excellent commes les autres.

Annoncée depuis des mois et attendue par tous les fanas de simulations aériennes, l'arrivée de SPP dans sa version française a de quoi faire peur. Le produit, qui avait été conçu au départ pour devenir la simulation de vol la plus réaliste et qui voulait s'imposer en tant qu'alternative à Flight Simulator, fait pâle figure. Bien sûr, les prétentions à l'époque où le jeu a été mis en chantier n'étaient pas les mêmes : le jeu de Microsoft était encore bloqué sous DOS avec des lacunes incroyables, mais il s'est depuis bien étoffé, notamment grâce aux milliers d'amateurs qui l'améliorent de jour en jour. Mais le coup de grâce fut porté par la sortie du très inattendu Flight Unlimited II qui a su révolutionner le genre. Sierra Pro Pilot est un soft d'un autre âge, un défi aux scientifiques du futur qui auront grand mal à dater son graphisme au carbone 14. Ses modèles de vol, assez inégaux, vont du "pas terrible" au "pourrave" et chaque atterrissage et décollage est irréaliste au possible. Dans ce domaine, même F-15 de Jane's les surpasse, c'est dire. Passons aussi sur les ralentissements erratiques et le manque de fluidité de l'ensemble. Pour argumenter un peu cette destruction étape par étape d'un jeu annoncé il y a encore peu comme un futur succès, disons que l'inexplicable est arrivé, disons même qu'on arrivera encore à percevoir un bon jeu noyé dans une masse de choses pas à leur place, mal pensées ou laissées à l'abandon.

Les "espaces" que nous pouvons survoler ne regroupent rien de moins que les États-Unis dans leur ensemble et pour nous, heureux Français, l'intégralité de l'Europe contenue dans un CD bonus, ce qui est une bonne surprise. Ces passages ont été conçus à l'aide de photos satellites, et des relevés géographiques permettent d'admirer toute élévation un tant soit peu importante dans le relief des lieux représentés. De ce côté-là, Pro Pilot tient ses promesses. Malheureusement, les textures utilisées ne sont pas nombreuses : la plupart du temps, on a droit à des "tuiles" génériques de teinte verte qui viennent combler le vide qui relie deux villes photoréalistes (et reconnaissons que celles-ci surpassent celles que l'on peut trouver dans la version de base de Flight Sim). Malheureusement, lorsqu'on s'éloigne de ces coins touristiques, on découvre bien vite des lacunes, conséquences d'un travail bâclé : dans les alentours de Milan, on peut voir des montagnes recouvertes par des fleuves qui montent et descendent leur sommet, au mépris des lois de la physique. Les vues extérieures montrent bien les limites du moteur : la perspective utilisée entre les différents écrans change, les couches nuageuses offrent certains désagréments pour l'œil et la taille des pixels du terrain une fois posés au sol, atteint un quart de l'écran de large car bien sûr il n'y a pas d'accélération 3D. La pudeur m'interdit de parler de l'ombre de l'avion au sol, mais ça me reste encore au travers de la gorge. Pourtant tout n'est pas à jeter, dans Pro Pilot, à commencer par des cockpits aux instruments très fidèles et aux commandes fonctionnelles dans leur globalité qui permettent d'adopter des procédures en vol et pré-vol assez réalistes. Les sons, notamment ceux des moteurs, sont excellents et montrent des carences évidentes dans les autres simulations du genre. De même, le guidage A.T.C. sans toutefois atteindre le niveau de Flight Unlimited II, est fort agréable. Voilà tout de même une terrible catastrophe aérienne.

Bob Arctor


▲ L'accélération 3D fait défaut comme rarement.

NOTE TECHNIQUE

De gros ralentissements impliquent une installation complète, mais néanmoins il vaut mieux posséder une bécane puissante assortie d'une bonne carte vidéo 2D.

- \+ Les tableaux de bord.
- \+ Les sons des appareils.
- \- Le graphisme.
- \- La simulation.
- \- Pas d'accélération 3D.

EN DEUX MOTS

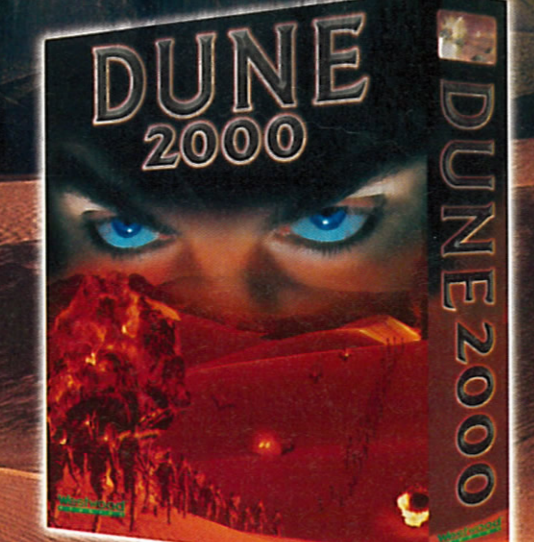
Pas d'accélération 3D, des ralentissements, des modèles de vol très médiocres et une grande laideur dans l'ensemble : et dire que Sierra Pro Pilot voulait rivaliser avec FS et Flight Unlimited II !



DUNE 2000



NE LAISSEZ PAS LE POUVOIR VOUS GLISSER ENTRE LES MAINS !



PC CD ROM

Westwood STUDIOS



INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute

■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM ■ DÉVELOPPEUR CAVEDOG ÉTATS-UNIS
■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ TEXTE ET VOIX VF

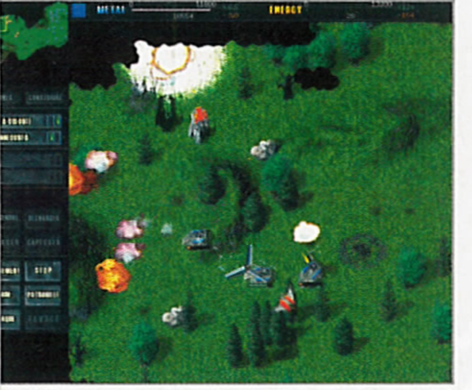
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	oui
INTERNET SERVEUR	8

L'un des seuls reproches que l'on puisse faire à Total Annihilation est qu'il ne s'embarrasse pas de différences entre les deux camps. Malgré des dizaines d'unités mises gracieusement à la disposition des joueurs sur le Net, la rupture ne fut vraiment marquée que par l'apparition de Core Contingency, un add-on plutôt imposant sorti il y a quelques mois.

Total Annihilation
Combats Stratégiques

Add-on Strat temps réel pour joueurs de Total Annihilation - PC CD-Rom

joystick 96 — À VOIR SUR LE CD-ROM N° 96



▲ *Les missions solo sont simples, rapides et bien scriptées.*

Cette fois-ci, nos copains de Cavedog ont plus l'air de vouloir toucher le joueur isolé. En effet, à part quelques cartes supplémentaires, on ne trouve que quatre unités vraiment nouvelles. Les campagnes, en revanche, sont au nombre de six (trois par camps) et pourraient bien relancer l'intérêt du jeu solo. Mais examinons donc la chose de plus près. Une fois le programme d'installation démarré, on nous demande quelles sont les campagnes à installer. On a le choix entre des suites de scénarios, longs, moyens et courts, divisés entre les camps Arm et Core. À l'instar des deux campagnes basiques et de celles de Core Contingency, les scénarios de TA Combats Stratégiques sont une suite d'épisodes liés entre eux. La répartition dans la durée de toutes ces missions est une idée plutôt pas bête et pratique. Ainsi, certaines batailles peuvent-elles durer un quart d'heure, d'autres plus d'une heure. Chacun pourra ainsi s'y retrouver question emploi du temps : le banquier du Crédit Agricole pourra s'en faire une petite entre deux interdictions de chéquiers, la boulangère choisira plutôt une partie courte entre deux réassortiments de Paris-Brest dans sa vitrine. Les missions prennent place juste après celles de Core Contingency. Bien entendu, ce sera encore la chasse aux Commanders Arm et à la conscience centrale Core. J'avoue n'avoir testé qu'une vingtaine de missions (dans le désordre et notamment les dernières), et celles-ci, bien que fort classiques dans leur conception, surclassent, par leur qualité, celles de la première campagne Arm, qui demeurait la référence. Les ennemis sont particulièrement bien placés et on aura droit à quelques expériences originales (rattraper des transports, etc.). Les cartes de Core Contingency, représentant les mondes de cristal et d'acide sur lesquels le joueur solitaire ne pouvait pas aller se balader, offrent désormais plusieurs missions solo.

Un add-on différent

N'empêche que malgré tout cela, certains hurleront (en fait, ils hurlent déjà) que le fait de sortir un add-on ne comportant pas de nouvelles unités par poignées de 1 000, ni 500 cartes réseau, est absolument indigne de Cavedog. Il est vrai que de ce côté-là, Combats Stratégiques ne fait clairement pas le poids face à un Core Contingency dans toute sa splendeur. Pour ce qui est de son intérêt, je serais plus nuancé : le nombre des nouvelles unités est ridicule, mais cette extension est clairement tournée vers le joueur solo plutôt que vers la grande partie carrée multijoueur. Les campagnes sont indéniablement bien foutues et atteignent leur but : nous distraire devant notre PC, ce qui ne m'était pas arrivé avec Total Annihilation depuis fort longtemps.

Bob Arctor

Nouvelles unités

Les nouvelles unités de Combats Stratégiques sont au nombre de quatre. Ici, rien de très original, pas de Krogoth Arm comme on le murmurait, mais uniquement de l'utile.

UNITÉS ARM

Coût	
Energie	10500
Métal	830
Construction	20300
Statistiques	
Vitesse	14.5 m/s
Accélération	0.36 m/s/s
Tournage	84 Gr./s

PHALANGE
Véhicule antiaérien

Coût	
Energie	52134
Métal	1002
Construction	111453
Statistiques	
Vitesse	n/d
Accélération	n/d
Tournage	n/d

AVEUGLEUR
Missile qui neutralise les unités core

UNITÉS CORE



SCRUTATOR
Véhicule antiaérien



NEUTROX
Équivalent Core de l'aveugleur

+ Le retour du grand jeu solo.
+ Des heures d'amusement.
- Pas beaucoup de nouvelles unités.

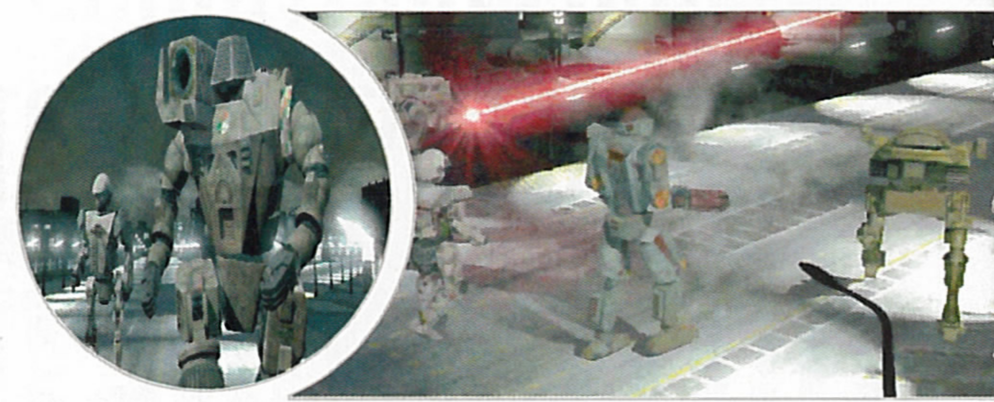
EN DEUX MOTS

Destiné aux débutants et à ceux qui souhaitent continuer à jouer en solo, cet add-on de 100 missions remportera un grand succès. Mais on aurait souhaité plus de cartes multijoueur et d'unités.



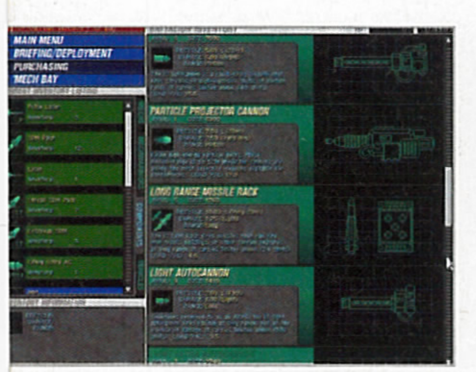
■ JOUABLE SUR P100 - 16 MO DE RAM ■ EDITEUR MICROPROSE ■ DÉVELOPPEUR FASA INTERACTIVE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 6

Quand Mech Warrior passe à la 2D isométrique, la surprise est de taille. Les déceptions risquent de l'être aussi.



Mech Commander

Stratégie pour tout joueur - PC CD-Rom







▲ Deux niveaux de zoom permettent d'apprécier les détails. Le problème, c'est que le plus sympa empêche tout contrôle du combat ! ▶

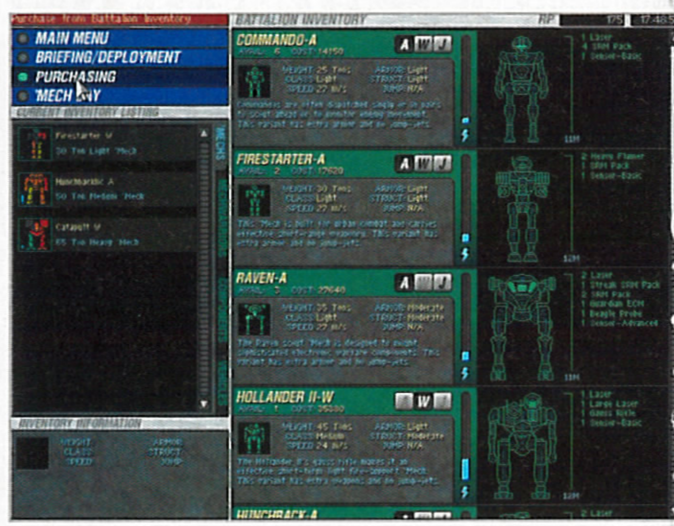
Poussière. Tout n'est que poussière sous mon regard. Quel sentiment de puissance. Vingt mètres au-dessus du sol. Ma vue porte loin. Je me retourne et je vois la trace de mes pas. Une ligne infinie faite de champs défoncés, de barraques écrasées et de véhicules encore fumants.

À votre avis, pourquoi j'ai proposé mes services à Star League ? Certes, pas pour libérer la planète " Port Arthur " de l'invasion d'un Clan. Une planète minable avec des gens minables, juste bons à être exploités. Moi ce que j'aime, c'est détruire. Oui, c'est ça, détruire... Qu'il ne reste plus rien après mon passage. Les anges gardiens, je les réserve pour les autres, les bons samaritains. Moi, je joue le grand rôle de ma vie, l'ange exterminateur.

Mon intégration dans une équipe de libération a été une chance. Rendez-vous compte, nous ne sommes que douze au maximum à partir au combat. Personne pour me précéder dans mon œuvre purificatrice. Les autres me laissent même les face à face avec les mechwarriors ennemis. Yeux dans les yeux, les carcasses de fer résonnent à l'unisson sous les coups de butoir réguliers de nos armes. Je me dis quelquefois que l'homme en face n'est pas si différent de moi. Ensemble, nous pourrions devenir les titans de cette planète. Mais les missions se succèdent et aucun ne vient rejoindre nos rangs. À la réflexion, j'en suis soulagée. Partager avec un de plus la récompense obtenue lors de la victoire, ou les composants volés à l'ennemi, amoindrirait trop mes ressources.

Mon amour de la destruction a beau être grand, mon plaisir s'affadit au fil des niveaux. Je ferais n'importe quoi pour satisfaire mes appétits, mais recommencer vingt fois un plateau pour enfin réussir à bien s'en tirer lassera les plus passionnés. Rien que de savoir qu'il est impossible de sauver en cours de mission rend tout de suite ce jeu de stratégie temps réel un peu moins attrayant. Son graphisme en 2D isométrique tout mignon, avec ses petites animations d'explosions, n'élève pas le jeu au-dessus du classique soft bien fait et sans ambiance.

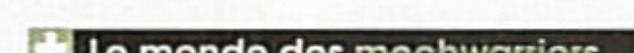




▲ Votre seule chance de récupérer des armes ou des mechwarriors est soit de les acheter avec les gains de vos missions, soit de les récupérer sur les ennemis détruits.

Pourtant, l'agonie des mechwarriors est très bien faite. Ah ! Ces géants de fer se traînant jusqu'au dernier râle sur les genoux, malgré les flammes et les tirs qui continent à pleuvoir. Quelle agréable vision ! Et puis l'interface s'accommode bien avec les différents ordres que l'on peut donner à ses troupes. Le retour à la base entre deux missions, avec ses écrans de gestion simplifiée (pas de recherche, uniquement achat, vente et réparation), étoffe la campagne basée uniquement sur douze unités. On est loin des Heavy Gear et Starsiege, mais trop près de X-Com pour passer à côté des gros manques. Dommage, les mechwarriors méritaient un soft de stratégie plus riche.

Kika



- + Le monde des mechwarriors.
- − Impossible de sauvegarder pendant une mission.
- − Les missions trop difficiles.
- − Impossible de faire des recherches.

EN DEUX MOTS

Mech Commander a raté son effet. Les missions trop dures et la faible gestion des écrans de la base laissent un arrière-goût de vite léché.



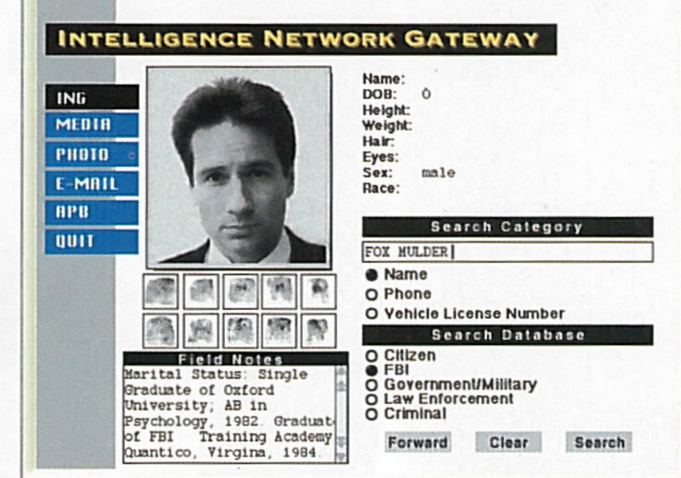
En transposant tel quel ce qui faisait la séduction de la série, X-Files le jeu est une friandise pour les X-Philes ! Il n'y manque qu'un peu plus de Scully.

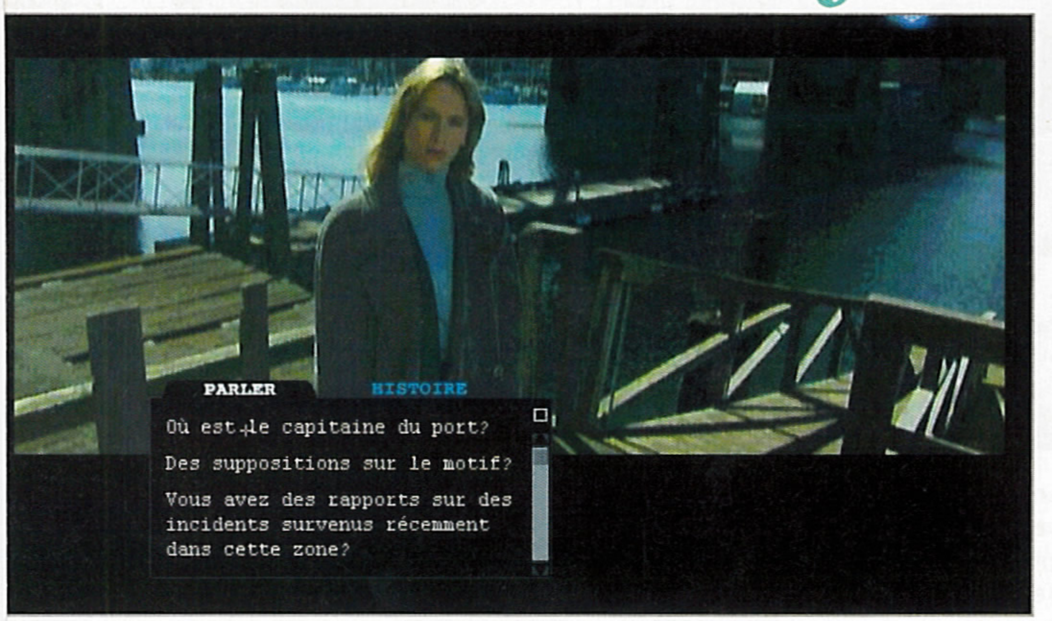
▼ *Mulder et Scully disparaissent dès les premières images pour ne resurgir que tardivement.*



X-Files le jeu

Grand public - Enquête interactive - PC CD-Rom





▲ *L'interface ressemble à celle des jeux d'enquêtes : on cause, à n'en plus finir.*



▲ *Certains personnages ont de beaux restes.* ▼



On n'y croyait plus... Les séries cultes semblaient appartenir au passé : "Le Prisonnier", "Les Envahisseurs", "Chapeau Melon", "Star Trek".... Et puis, vers 93, "The X-Files" est arrivé. Des scénarios ahurissants mais prenants, de drôles de personnages intègres, répugnants ou déjantés mais toujours crédibles, et puis en bonus deux acteurs irréprochables, Duchovny, ce tendre fou avec ses faux airs de gendre idéal et surtout la divine Gillian Anderson, mélange d'intelligence, de réserve, de sensualité, de féminité, de grandeur, avec taches de rousseur à la clé (NDRC : attention Dan, on voit tes chaussettes !). Bingo ! Le cocktail a fait mouche. Nous sommes nombreux à soutenir mordicus que c'est la meilleure série de tous les temps.

Adapter une série culte sous forme de jeu est une arme à double tranchant. Certes, Electronic Arts est assuré de faire des ventes correctes, ne serait-ce qu'auprès des millions d'inconditionnels de la série, parmi lesquels figurent bon nombre de collectionneurs. Conséquence : certains l'achèteront pour le ranger avec les T-shirts et autres bustes de Gillian Anderson, sans même ouvrir la boîte ! Mais le passage du cinéma au jeu vidéo est une planche savonneuse, dont l'histoire est jalonnée de produits décevants, depuis "E.T". sur la VCS 2600 d'Atari jusqu'au navrant "Men in Black" sur PlayStation et PC. Dans le cas de X-Files, il a été choisi, et ce n'est pas idiot, de coller au plus près à la série. En conséquence, nous avons droit à un épisode comme un autre, remaquillé en film interactif.

Les films interactifs : un genre nauséabond ?

Ne fuyez pas. Je sais, j'ai dit un "gros mot" : film interactif. Eh bien, moi aussi, j'étais persuadé que le genre était nauséabond. Surprise, "X-Files" fait passer la pilule sans même que l'on y pense. Bien au contraire, pour peu que l'on aime la série, un peu, passionnément ou à la folie, on baigne rapidement dans le bonheur. Et, pour sûr, cela teinte le jugement. Quid du jeu lui-même, de ses qualités propres ?

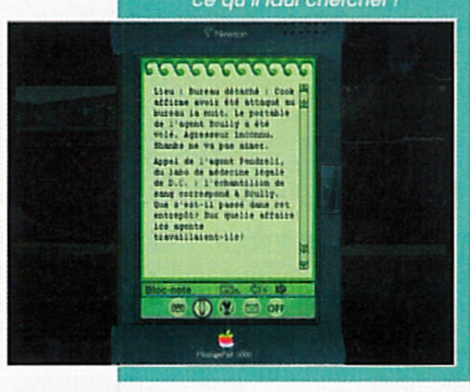
Désolé, mais il est impossible de parler de X-Files le jeu comme s'il venait de nulle part. On a davantage l'impression d'avoir été gratifié, par un don du ciel, de son "épisode à soi". La plupart des ingrédients qui constituent la séduction de la série sont là : un scénario à tiroirs qui joue sur plusieurs registres, mêlant habilement le paranormal avec des tragédies ou faits bien réels (la radioactivité observée sur Hiroshima, la résurgence d'un courant nationaliste en Russie, etc.), des décors parsemés de détails anodins qui prennent soudain une importance démesurée, une incroyable cohorte de personnages aux visages multiples, tel Cook, notre supposé collègue dont les manières

Mass Market

Sonnez trompettes ! L'ère du jeu de masse a sonné. Gageons que le modèle devrait resservir. Dans X-Files, les aides sont tellement nombreuses que si on les active toutes, il paraît difficile de ne pas arriver au bout. Icônes de suggestion, messages subliminaux et autres options sont là pour faciliter la tâche des joueurs occasionnels. Il est également possible de lire les notes de terrain qui s'accumulent gracieusement sur notre ordinateur de poche Newton (Apple s'est infiltré, tout comme d'ailleurs Nokia qui fournit le portable !). Dans ces écrits que Willmore effectue à notre insu, se trouvent clarifiés certains points. Les joueurs déboussolés peuvent enfin activer l'Intuition Artificielle. Et alors, le parcours devient du gâteau. Par exemple, si vous trouvez des empreintes et ne savez qu'en faire, le phare bleu s'allume. Cliquez dessus et l'image de Amis, le responsable du Laboratoire Criminel apparaît. Un nouveau clic et vous l'obtenez au téléphone. Après tout, pourquoi pas ? Pourquoi ne pas offrir une très large palette dans un même jeu, capable d'accommoder tous les publics ?



Les icônes de suggestion vous guident vers les questions judicieuses à poser. Si vous cliquez sur l'icône bleue, à droite, vous activez l'Intuition Artificielle qui vous souffle ce qu'il faut chercher !







▲ Willmore en pince pour Mary, et l'intuition artificielle est parfois coquine. Hélas, la détective Mary sait se faire désirer. ▶

faussement cool cachent un passé de voyou recyclé au FBI. Évidemment, la recette inclut suffisamment de mystère pour fixer notre attention à la Super-Glue. Bonus : ils ont même osé ajouter une petite histoire de béguin pour une femme détective dont l'attrait se dévoile progressivement - au sens figuré, hélas ! Bref, si vous aimez les intrigues fouillées, vous serez une fois de plus servi.

Des agents qui ressuscitent toujours

A la fin de la première saison, Gorge Profonde, froidement abattu en pleine nuit, susurrait ces quelques mots à Mulder : «Ne faites confiance à personne». Tel un mantra, ce leitmotiv nous est proposé à chaque séance de jeu. Dès la séquence d'entrée, Mulder et Scully sont escamotés. Volatilisés. L'agent dont vous dirigez la destinée, Willmore, est chargé d'enquêter sur leur disparition. De vous à moi, il n'y a pas une maigre seconde pendant laquelle on croit qu'ils aient pu être tués. Depuis la résurrection de Mulder dans "Anasazi", nous savons que les scénaristes sauront toujours trouver une potion indienne, une transfusion de sang vert ou autre invocation des divinités incas pour ressusciter les agents. Pas de panique donc de ce côté, si ce n'est que l'on s'impatiente au fil des jours. Nous avons payé pour voir Scully, pas vrai ? Faute de mieux, il faut longtemps se contenter de Skinner, le grand chauve énigmatique, de l'informateur Monsieur X et d'une myriade de références discrètes à la série (voir encadré). L'enquête de Willmore nous conduit vers un réseau de contrebande russe de plutonium, mais certain des cadavres irradiés laissent le médecin légiste plutôt perplexe. Serions-nous sur une fausse piste ? Y aurait-il de l'E.T. dans l'air ? Vous le saurez en temps utile.

Le jeu puise dans les trésors de la série culte : mystère du paranormal, faits réels, personnages énigmatiques.



Une pincée du style hitchcockien

L'une des forces de Chris Carter est la capacité à créer des personnages anodins en apparence, et qui se révèlent progressivement attachants, qu'ils soient cyniques ou désemparés. Il faut remonter à Hitchcock pour retrouver une telle aptitude à gérer ce facteur. La tactique avait superbement fonctionné pour Mulder, qui n'a cessé de prendre de l'épaisseur au fil des épisodes, et plus encore pour Scully, qui a progressivement révélé une trouble beauté, physique comme intellectuelle. Nous retrouvons cet art consommé de la densification des personnages dans le jeu. Au tout début, Willmore apparaît désarmant de banalité. Pourtant, en fouillant son appartement, nous découvrons qu'il est un écrivain raté, récemment divorcé et père d'une fille adulée qu'il ne voit que rarement. De même, la détective Mary Astadourian, d'abord formelle et quelconque, révèle un charme et une grâce inattendue au fil des événements. La scène nocturne où Willmore tente de lui arracher un baiser, nous l'attendions avec impatience. Nous





X-Files le jeu



■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1



Le partenaire de Willmore, Cook, modèle d'ambiguité.



Plus qu'un produit de collection pour fans invétérés ?

retrouvons au passage un élément essentiel de "X-Files" : une science de la lumière sur le visage des personnages qui confine à l'excellence. Ajoutons que les réalisateurs prennent un malin plaisir à alterner les angles de vue, montrant tour à tour les acteurs sous un jour avantageux ou bien franchement défavorable.

Toutefois, au bout d'un certain temps, on s'impatiente. Le scénario a fait en sorte d'escamoter Mulder et Scully dès la première scène, mais après une attente raisonnable le procédé semble recourir à l'artifice. Les deux acteurs fétiches de la série auraient-il réclamé un trop gros cachet pour figurer dans le jeu ? Impensable. Il demeure qu'ils n'apparaissent qu'au 5e jour ! Les enfoirés !

Le bonheur de l'enquête

Dans X-Files le jeu, selon l'attitude que l'on sélectionne (colérique, indigné, paisible, paranoïaque...), le comportement de Willmore ne va pas être le même, et celui de ses protagonistes va varier en conséquence. Mieux encore, quelques blagues ont été insérées par les programmeurs : si l'on a choisi d'opérer en mode "parano", lorsque l'on touche un cadavre à l'autopsie, celui-ci semble sursauter.

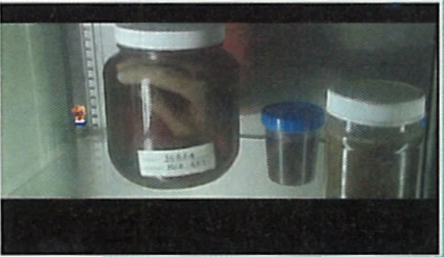
Si le jeu est relativement abordable par tous (voir encadré), certaines fouilles et certains passages donnent du fil à retordre, notamment lorsqu'il faut opérer dans l'obscurité quasi totale, avec ou sans l'aide d'une lampe de poche (dont là encore, il est possible de moduler la puissance !). A d'autres moments, faute d'agir suffisamment rapidement, Willmore échouera à prendre la photo d'une voiture qui s'enfuit, ce qui compliquera ses recherches. Plus grave, il pourra disparaître dans une explosion sous le regard cynique de l'homme à la cigarette, ou se voir froidement abattu par un garde insidieusement dissimulé derrière une porte. Heureusement, si vous avez activé l'option de retour automatique (recommandé !), le logiciel offrira de recommencer une telle scène. Bref, l'on est jamais totalement paumé et le sentiment d'angoisse demeure léger.

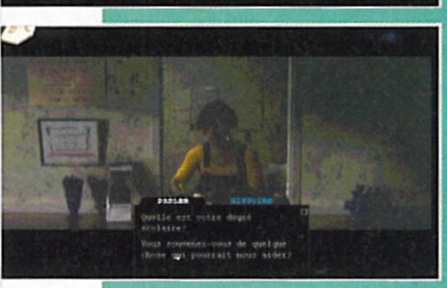
À défaut de jouer en mode difficile et d'adopter les attitudes les plus bizarres qui soient, les joueurs purs et durs trouveront que X-Files s'apparente à une balade - j'exagère, mais pas tant que cela. Mais qu'importe, l'attraction, tout comme la vérité, est ailleurs : dans le bonheur de l'enquête au sein d'un univers que nous aimons tant.

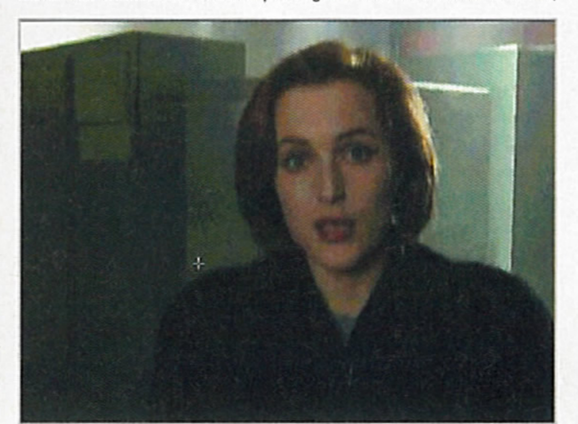
Daniel Ichbiah

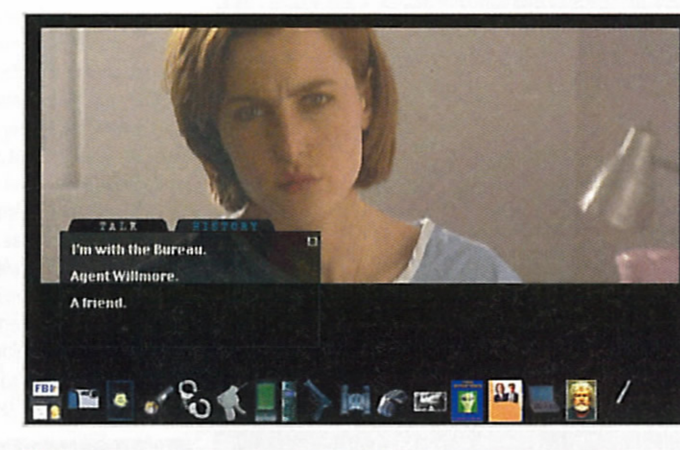
Clins d'œil

Les X-Philes invétérés prendront un malin plaisir à rechercher les références aux épisodes de la série. Ainsi, chez le coroner, en fouillant bien les lieux, vous trouverez une main coupée dans un bocal comme dans l'épisode «Tempus Fugit». Dans la chambre d'hôtel de Mulder, le livre «From Outer Spac» de Jose Chung fait référence à l'écrivain entrevu dans l'épisode «Le seigneur du magma». Dans ce même hôtel, les curieux trouveront d'autres clin d'œil, tel une affiche de Sophie la gorille, vue dans l'épisode «Parole de singe».









- \+ Un épisode des X-Files pour les X-Philes !
- \+ Les recettes de la série sont là.
- \- La touchante détective Mary Astadourian.
- \- C'est davantage un épisode interactif qu'un jeu.
- \- Mulder et Scully n'apparaissent que vers la fin.
- \- Réservé aux X-Philes (90 % de la population ?).

EN DEUX MOTS

X-Files le jeu évite le piège de la plupart des adaptations ratées de films en jeux. C'est tout simplement un épisode de plus, qui reprend la plupart des recettes d'une série hors du commun. En revanche, ceux que la série laisse de marbre auront du mal à réprimer un bâillement.



achetez vendez aux meilleurs prix



CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PC CD ROM
COLIN MAC RAE RALLY



• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	✆ 04 42 23 27 66
• CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	✆ 02 33 53 35 17
• COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	✆ 02 33 45 68 95
• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	✆ 01 69 03 45 70
• ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	✆ 01 60 80 17 47
• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	✆ 05 46 50 56 96
• LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	✆ 02 98 21 09 93
• LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	✆ 05 55 10 97 97
• LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	✆ 04 78 37 15 13
• MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	✆ 05 53 20 88 13
• MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	✆ 04 91 48 56 92
• MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	✆ 03 81 94 93 95
Nouveau • STRASBOURG	CYNER-J	9 rond-point de l'esplanade 67000	✆ 03 88 60 24 24
• MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	✆ 05 58 04 19 68
• NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	✆ 04 93 71 55 71
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	✆ 02 38 62 65 55
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	✆ 05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	✆ 05 46 99 81 25
• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	✆ 05 90 88 42 63
• VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	✆ 04 74 53 55 63
• RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	✆ 21 27 77 11 19

PC CD ROM
GRIN FANDANGO

PC CD ROM
DUNE 2000

Vous êtes un professionnel

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

PC CD ROM
HALF LIFE





CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J



Trop puissant le motocross ! Les dérapages, les sauts, les gamelles mémorables, les tirs de chevrotine des chasseurs... Après Monster Trucks Madness, Mr Billou de Seattle se lance dans le cross. En avant les bains de boue !

Motocross Madness

Arcade/Simulation pour tous joueurs - PC CD-Rom



Au salon E3, Microsoft a présenté Motocross Madness en même temps que son nouveau gamepad, le Freestyle. Le principe est simple autant que rigolo : pour contrôler le mouvement du pilote et de son engin, il suffit d'incliner le paddle, la chose étant sensible à la gravité. Bon, c'est pas super nouveau. On avait déjà eu dans le passé des joypads sensibles à l'inclinaison grâce à un système au mercure. Là c'est encore plus high-tech. Une histoire de plaque de silicium qui détecte les variations de courant. Bon je vais pas vous la jouer "e=M6" mais sachez que le truc-chose est très précis et que c'est le même système qui est employé pour les airbags. Imaginez : vous êtes là tout tranquille en train de jouer à Motocrotte avec votre Freestyle flambant neuf. Tout d'un coup, vous vous viandez dans la poudreuse. Et paf ! l'airbag de votre Freestyle se gonfle, en manque de vous étouffer. Pfff ! y sont trop puissants chez Mongolsoft.

À mi-chemin entre le parapente et le ballet de Casse-noisettes : le motocross.





Bien mieux que Monster Trucks

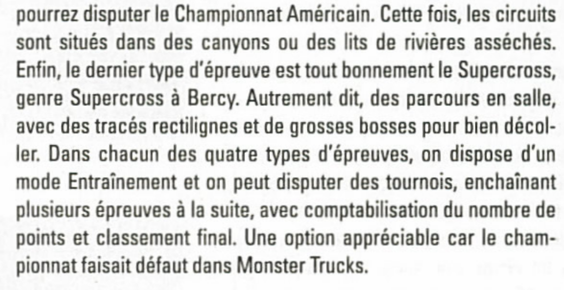
Mais revenons à nos moutons. Motocross Madness nous accueille avec une chouette interface colorée et originale. Le ton est donné : pour faire tourner la bête, votre PC devra être équipé au minimum d'une carte accélérée compatible DirectX. Le squat du disque dur oscille entre 50 et 180 Mo. Testé sur P166, Motocross est parfaitement jouable, pour peu que vous limitiez le nombre de concurrents. Un problème que nous avions déjà relevé avec Monster Trucks Madness. Ce n'est pas étonnant, les deux jeux étant apparemment basés sur le même moteur graphique. Au-delà de trois concurrents à l'écran, il y a des ralentissements défavorables à une bonne jouabilité. Sur PII Voodoo 2, par contre, ça baigne. Encore heureux, bande de bourgeois !

Motocross aborde les nombreuses disciplines du cross. Il y a quatre types d'épreuves. Le Freestyle offre une grande liberté, puisqu'on se balade en hors-piste. Les Rallyes Baja sont aussi en terrain dégagé, sauf que là, il faut suivre un parcours matérialisé par des portes. Une fois bien entraîné, vous



▲ Là c'est moi, avant que je perde momentanément l'usage de ma burne gauche.

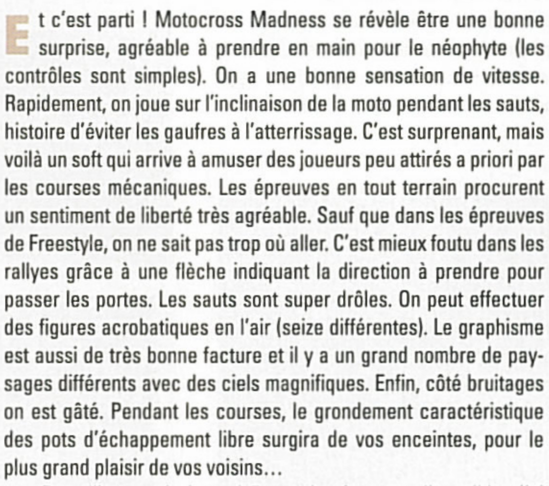
Les circuits sont situés dans des canyons ou des lits de rivière asséchés



pourrez disputer le Championnat Américain. Cette fois, les circuits sont situés dans des canyons ou des lits de rivières asséchés. Enfin, le dernier type d'épreuve est tout bonnement le Supercross, genre Supercross à Bercy. Autrement dit, des parcours en salle, avec des tracés rectilignes et de grosses bosses pour bien décoller. Dans chacun des quatre types d'épreuves, on dispose d'un mode Entraînement et on peut disputer des tournois, enchaînant plusieurs épreuves à la suite, avec comptabilisation du nombre de points et classement final. Une option appréciable car le championnat faisait défaut dans Monster Trucks.



Des fleurs pour Billou



Et c'est parti ! Motocross Madness se révèle être une bonne surprise, agréable à prendre en main pour le néophyte (les contrôles sont simples). On a une bonne sensation de vitesse. Rapidement, on joue sur l'inclinaison de la moto pendant les sauts, histoire d'éviter les gaufres à l'atterrissage. C'est surprenant, mais voilà un soft qui arrive à amuser des joueurs peu attirés a priori par les courses mécaniques. Les épreuves en tout terrain procurent un sentiment de liberté très agréable. Sauf que dans les épreuves de Freestyle, on ne sait pas trop où aller. C'est mieux foutu dans les rallyes grâce à une flèche indiquant la direction à prendre pour passer les portes. Les sauts sont super drôles. On peut effectuer des figures acrobatiques en l'air (seize différentes). Le graphisme est aussi de très bonne facture et il y a un grand nombre de paysages différents avec des ciels magnifiques. Enfin, côté bruitages on est gâté. Pendant les courses, le grondement caractéristique des pots d'échappement libre surgira de vos enceintes, pour le plus grand plaisir de vos voisins...

Pour l'instant, le joypad Freestyle n'est pas disponible. J'ai donc testé Motocross Madness avec un joystick à retour de force : ze Force Feedback. L'implémentation est réussie. En mettant le retour de force à fond, c'est limite musculation. On peut néanmoins relever quelques défauts habituels du Feedback, à savoir que de temps en temps il y a un décalage entre le mouvement que vous donnez et l'action à l'écran. Parfois aussi le retour de force disparaît pendant quelques secondes. Mais bon, c'est rare, rien de nature à ruiner la jouabilité de Motocross Madness.





Difficulté non réglable

Étrangement, Microsoft n'a pas acheté de licence. Vous ne pilotez donc pas de motos de marques connues comme des KTM ou des Cagiva. Vous serez limité à choisir la couleur de votre combinaison et la déco de la moto. Mais bon, pour compenser, un éditeur de circuit est fourni. Il permet de créer ses propres circuits de Supercross.



En jeu solo, on arrive très rapidement à s'amuser mais la marge de progression est limitée par une grave lacune : il n'y a pas de réglage de difficulté. Certes on peut aller dans les options pour mettre en automatique certains paramètres de réalisme (gestion des sauts, des figures...). Mais si c'est pour ne plus rien contrôler, c'est pas drôle. On peut certes aller dans le garage pour bidouiller les réglages de la moto : moteur, suspension, pneus. Mais, nom de Dieu ! on s'en fout. Ce qu'on veut, c'est juste un réglage tout bête du niveau des autres pilotes. Bon, je vais me calmer mais avouez que c'est énervant, cet oubli. Les autres concurrents vous en mettent donc plein la vue. Si vous tombez trop souvent, ne comptez pas remporter une épreuve. Même si les sauts sont jouissifs, il ne faudra pas en abuser. Éviter les plus grosses bosses, pour rester collé au sol, et avoir une plus grande vitesse de pointe, s'avère

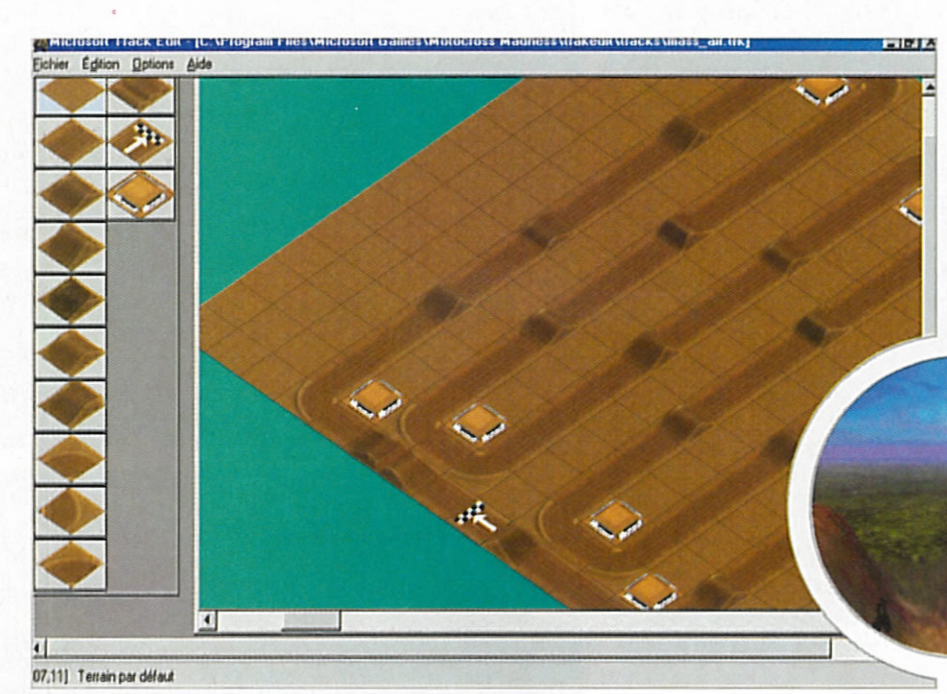
Motocross Madness

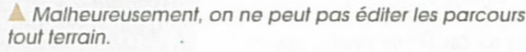



JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM
DÉVELOPPEUR RAINBOW ÉTATS-UNIS
EDITEUR MICROSOFT
TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	oui
INTERNET SERVEUR	4
INTERNET IP	4

Une simulation facile à prendre en main, même pour les myopathes du joystick




▲ Malheureusement, on ne peut pas éditer les parcours tout terrain.


▲ Ma discipline préférée : les Rallyes Baja. Qui passera la porte en premier ?



bien plus efficace pour terminer la course en tête. On voit parfois les autres concurrents s'exploser, mais c'est rare. On peut appuyer sur une touche pour leur balancer une phrase de raillerie, mais il n'y a pas pour autant de combinaison pour leur décocher un bon coup de grolle en les doublant. C'est dommage, parce qu'au corps à corps c'est toujours eux qui ont le dernier mot.

Autre défaut : le programme est très pointilleux sur le suivi du parcours. Si vous prenez un virage trop serré, il considère que vous êtes sorti des limites. Motocross Madness lance alors un décompte de 5 secondes avant de vous replacer en arrière, à l'endroit de la faute. Autant dire que la course est perdue.

Évidemment, ces défauts sont essentiellement l'apanage du mode solo. En multijoueur, tout le monde se retrouvera logé à la même enseigne. Ça promet de belles parties de rigolade, vu que Motocross Madness supporte 8 joueurs en réseau local IPX et 4 joueurs sur Internet.

Iansolo




Pas mal d'options de caméra viendront ravir le cinéaste amateur. ▼

- + Graphisme chatoyant.
- + Bonne gestion des forces centrifuges.
- + Prise en main rapide.
- + Jouabilité.
- + Jeu réseau.
- − Pas de réglage de difficulté.
- − Un peu gavant à la longue en solo.
- − Mouvements du pilote irréalistes pendant les sauts.

EN DEUX MOTS

Surprenant : avec Motocross Madness, Microsoft nous offre une simulation à la fois fun, jouable et facile à prendre en main, même pour les myopathes du joystick. Attention, ce programme requiert obligatoirement une carte 3D. La réalisation est réussie, et MD supportera le joypad Freestyle dès qu'il sera disponible. Ses principaux défauts sont l'absence d'un réglage de difficulté et à la longue un sentiment de lassitude.



JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	2

Tiens, je m'embête bien aujourd'hui. En fait, je m'embête tellement, que je testerais bien un wargame de la guerre de Sécession, si seulement... Shazam ! Oups !







Civil War Generals II

Wargame pour fanas de la guerre de Sécession -PC CD-ROM



▲ Un background complet d'un scénario nous remémorera les événements d'une période de l'Histoire que l'on connaît assez peu.

Civil War Generals II est la suite (on l'aurait deviné) de Civil War General. Perdu au milieu d'une nuée de softs sur le même thème, il avait à l'époque attiré mon attention par le fait qu'il était le seul à proposer une vision tactique de la première guerre civile américaine. Les autres se déroulaient en effet à une échelle stratégique où chaque marqueur symbolisait une compagnie dans son ensemble. Contrairement à Gettysburg de Sid Meyer, qui était une véritable chronique d'une seule bataille et de ses escarmouches annexes, Civil War Generals II ne propose rien de moins que la guerre de Sécession dans sa globalité. L'interface de ce wargame est à mi-chemin entre un East Front et un Panzer General, à savoir des marqueurs clairs sur de jolis terrains, subdivisés en hexagones. La campagne vue du dessus n'est pas du plus bel effet. Sur ce point, le moteur graphique ne rivalise clairement pas avec Gettysburg, qui m'avait épaté tant par son ergonomie que par sa fluidité et sa beauté. Les scénarios jouables sont au nombre de quarante, le joueur pouvant décider dans quel camp il combattra et pourra ainsi étudier la chose sous différents angles. Ces batailles sont regroupées au sein d'une vingtaine de campagnes qui retracent la guerre civile sous de multiples aspects : on peut en effet retrouver les mêmes conflits dans plusieurs suites scénaristiques en "suivant" un général. Les options nous amènent plusieurs choix intéressants, tel qu'un Fog of war représenté en fonction du relief, ce qui est assez rare dans ce genre de jeux et ce qui tombe bien, puisque les États-Unis comportent de nombreuses collines. Une autre fonction limite la ligne de tir d'unités d'artilleries, dans le cas où des obstacles viendraient se placer sur la ligne de vue. Un éditeur de cartes permettra au connaisseur de recréer des escarmouches qui auraient échappé à la sagacité des programmeurs ; mais je doute que cela soit arrivé. Cet éditeur permet aussi, si on lui donne la date exacte, d'éviter les anachronismes, en plaçant le capitaine Harris à la tête des 512e éclaireurs de Tiepsburg, alors que ce gros farceur se trouvait en fait dans une maison de tolérance de Memphis (Tennessee) avec la jeune Nancy qui, bien qu'encore qu'innocente pour ses 19 ans, n'ignorait pas les... enfin bon, les fanatiques apprécieront j'en suis certain.

L'un des autres intérêts de Civil War Generals II est le fait que vous pouvez changer le cours de l'Histoire. En effet si vous vous débrouillez bien, rien ne vous empêchera de faire triompher le Sud et son cortège d'idées nauséabondes très en avance sur leur temps. Bien entendu, la portée universelle du message que délivre un Civil War Generals II nous dépasse un peu, nous les Français, et pourtant je verrais bien la Bretagne et la Normandie se déclarer la guerre.

Bob Arctor



Avec la ligne de vue réaliste affichée, cette unité ne perçoit pas les nombreux dangers qui l'entourent. ▶

+ La totalité des grandes batailles de cette guerre.
+ L'aspect "reconstitution historique".
- Peu d'originalités.
- Un wargame de la guerre de Sécession de trop.

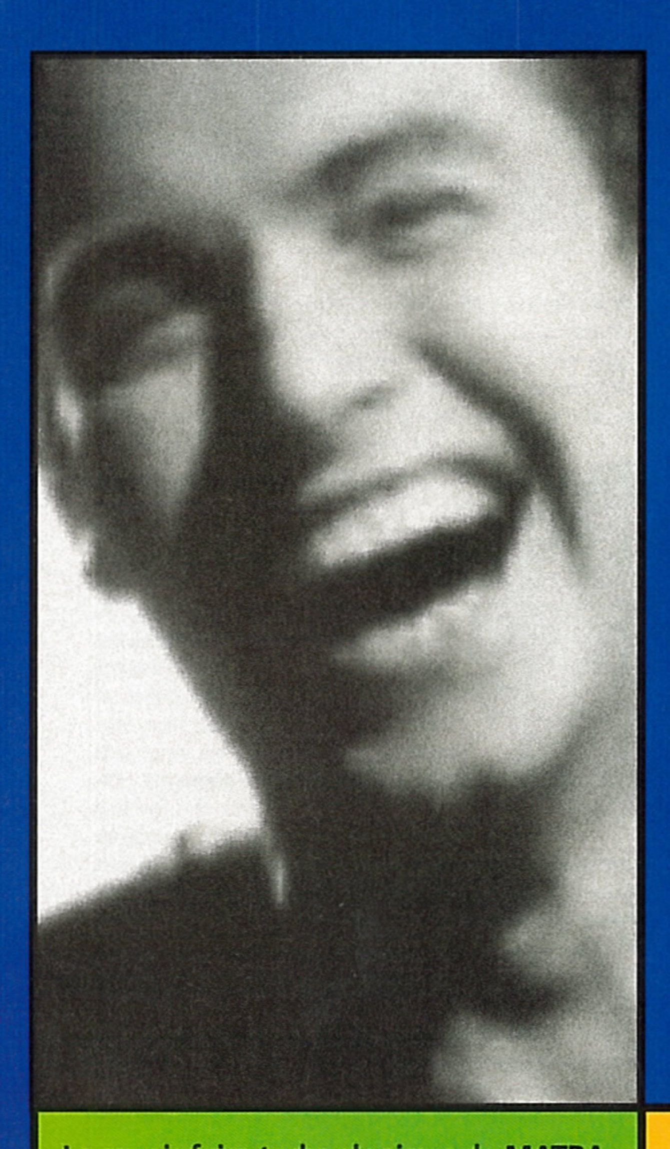
EN DEUX MOTS

Civil War Generals II est une digne suite de son aïeul. Il regroupe en son sein la grande majorité des batailles qui ont composé cette guerre absurde, dont les Américains se glorifient pour des raisons que j'ai toujours du mal à piger.



(conseil d'amis)*

1 mois gratuit** à Club-Internet dans ce magazine



NOUVEAU

*Club-Internet offre 10 Mo d'espace à ses abonnés pour héberger leur page personnelle...

CLUB internet

Le savoir-faire technologique de MATRA, l'expérience éditoriale de HACHETTE.

...et un club pour apprendre à la créer et l'animer.

77f par mois

- temps de connexion illimité**
- inclus : 10 Mo pour votre page personnelle
- 5 adresses e-mail, courant septembre 1998

■ Connexion nationale en tarification locale
■ Assistance technique gratuite** 7 jours sur 7 de 12h à 21h
■ Vitesse de transmission rapide, grâce à la technologie X2, jusqu'à 56 000 bps

www.club-internet.fr

Découvrez Internet. Recevez un kit avec 1 mois gratuit** :

PRIX APPEL LOCAL
N° Azur 0 801 800 900

ou 3615 GROLIER
1,29 F TTC / mn

Disponible aussi dans tous les Relais H

** Hors coût téléphonique - RCS Paris B 381 737 535

■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 16 MO RAM ■ EDITEUR UBI SOFT
■ DÉVELOPPEUR INTERACTIVE ENTERTAINMENT MALTE ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	-

joystick 96 — À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Le seul mérite d'Honda Castrol Superbike est d'être la première véritable simulation de moto sur PC. Surtout depuis que Superbike (de Virgin) est sur la grille de départ, et que là, tout est dit.



▲ La vue interne est sûrement ce qu'il y a de plus réussi.

Honda Castrol Superbike

Simulation de moto pour tous joueurs - PC CD-Rom

Erreur grossière, toutes les motos sont réalisées sur le même châssis que la RC45 (monobras) ▼



Une simulation, enfin ! J'osais à peine y croire après les nombreux jeux d'arcade qui monopolisent le genre. Et estampillée Honda Racing Team qui plus est, c'est quand même une sacrée référence (champion du monde Superbike, vainqueur à plusieurs reprises aux 24 heures du Mans, au Bol d'Or). Le genre de truc bien officiel avec tous les vrais pilotes, les vraies motos et les vrais sponsors comme à la télé. Jouasse que j'étais. Puis, au fur et à mesure que le temps passait (une bonne trentaine de secondes après le début d'une course), la désillusion s'est installée pour ne finalement plus me quitter. Bon, on va quand même commencer par les points positifs, parce qu'il y en a un ou deux et que ça serait con de les oublier. Ainsi, sur les dix circuits totalement imaginaires (sauf un) en présence, certains d'entre eux vous proposent un graphisme plutôt réussi. Ça oscille entre des décors urbains et la jungle indonésienne, mais on est loin des vrais circuits comme Monza, Philips Island ou encore Assen. C'est bizarre pour une simulation soit disant "officielle". Au niveau du choix de la moto, pas de surprise, c'est de la RC 45, Honda oblige. Vous ne pourrez donc piloter que cette dernière, mais comme c'est une des meilleures, c'est pas encore trop grave. Allez, assez tergiversé, direction la piste afin de transpirer un peu dans la combinaison.

Une moto, dix circuits, zéro sensation



Vous voici sur la bécane, en vue interne, et ma foi c'est plutôt sympa. Le tableau de bord est réduit à son strict minimum, à savoir un compte-tours dans lequel une aiguille s'anime à chaque ouverture de gaz. Les autres concurrents vous entourent, dans un vrombissement de moteur directement lu sur une piste audio du CD. Hop, on passe à une vue externe pour voir un peu à quoi vous ressemblez. Bof, la moto n'est pas trop mal, avec quelques détails sympas comme les disques de freins dorés, mais c'est surtout le pilote qui pèche. Genre carré et pas trop détaillé. Mais le feu vient de passer au vert et il est temps d'enclencher la première. Bon, ça commence mal, la moto accélère aussi fort que Gisèle, ma première mob. Une fois que la meule a réussi à monter péniblement dans les tours, l'avant se lève légèrement façon bloc de bois sans aucune souplesse. Pas réaliste pour deux balles. Le premier virage arrive, je freine, je me loupe, et je me retrouve penché comme un porc dans l'herbe. Pas pour longtemps, car au lieu de me gaufrer comme le voudrait le minimum de bon sens gravitationnel, le soft redresse la moto automatiquement. Putain, c'est une simu ou une ONG ? Et je ne parle pas des freinages de trappeur en plein virage, qui sont tout à fait réalisables sans autres chaleurs. Et s'il vous arrivait de tomber en ré-accélérant trop fort ou en vous prenant un obstacle de face, vous assisteriez à une chute pitoyable, motion capturée sur la grand-mère de ma boulangère. Et ne comptez pas vous rattraper avec les nombreux réglages que vous auriez pu effectuer si ce jeu avait été une simulation digne de ce nom (choix des pneus, choix du jeu de pignons, point à la ligne). Reste les éventuelles pannes et autres dégâts qui pourront venir vous gâcher un peu plus l'existence, mais bon, encore faudrait-il que vous jouiez assez longtemps pour les voir. Surtout que techniquement, c'est pas la joie non plus. Ca clippe grave, c'est pas d'une rapidité folle sur un P2 400 MHz, et surtout ça saccade quand il y a trop de bécanes. Bref, pas la peine de s'étendre plus sur ce jeu bien moyen, excepté peut-être pour préciser que l'on peut y jouer à deux sur le même écran. La déception est d'autant plus grande que Superbike arrive, soulignant définitivement les nombreuses faiblesses de ce jeu.

Fishbone

+ Le graphisme des circuits.
+ Deux joueurs sur le même écran.
- Une mauvaise simulation.
- Une réalisation bien moyenne.

EN DEUX MOTS

Malgré une licence officielle de prestige et son statut de précurseur dans le genre, Honda Castrol Superbike est une mauvaise simulation, moyennement réalisée et peu attractive.





La représentation en 3D de la partie tactique de Panzer General, vous en avez rêvé ? SSI l'a fait, et bonne nouvelle c'est une réussite !



Panzer Commander

Simulation de blindés pour tout public et wargamers - PC CD-Rom



▲Chaque modèle de tank est décliné sous plusieurs camouflages. Ici, la version jungle est particulièrement adaptée aux bocages normands.



Ce char vient d'être atteint par un obus, sa peinture et son blindage ont roussi, les hommes d'équipage sont morts en beuglant comme des porcs et... bon je m'arrête. ▶

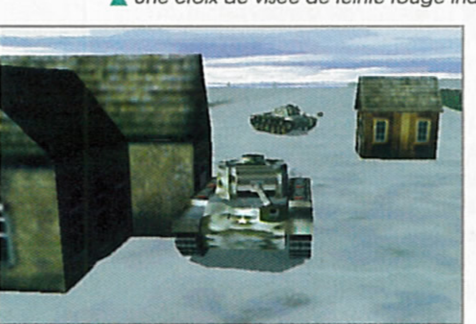
Depuis quelques années, les simulations de blindés ne cessent de s'améliorer. Comme pour les simulations de vol, on en trouve globalement deux sortes bien distinctes : les jeux mélangeant avec plus ou moins de bonheur réalisme et arcade, dans lesquels on pourrait fourguer pelle-mêle les produits de Novalogic et ceux d'Interactive Magic, et les autres, ceux qui tentent de se rapprocher tant bien que mal de la reconstitution de l'ambiance très particulière qu'offre un affrontement derrière les parois de ces véhicules d'assaut. Dans les jeux les plus réussis qui ont déjà tenté d'aborder ces thèmes, nous avons été comblés par iM1Abrams, et plus récemment par Spearhead. Seulement voilà, ces derniers abordent le côté moderne du combat de char en proposant de nous mettre aux commandes des engins américains les plus récents. Or, cela fait bien longtemps que les passionnés attendaient un jeu se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. La démarche de SSI, (trop ?) vieux routard des wargames, est plus qu'intéressante : ce dernier, on le sait, dispose d'un savoir-faire indéniable en matière de reconstitution historique, et est capable de rendre au moins un jeu conforme sur le fond. Pourtant, on l'attendait au tournant lorsqu'on a appris qu'il s'intéressait au développement d'un moteur 3D pour la représentation d'un champ de bataille vivant, en lieu et place de ses sempiternelles formes hexagonales à la con dont j'ai soit dit en passant soupé et fait mon fonds de commerce depuis bien des années (que les formes à six côtés se rassurent et ne se sentent pas visées, j'en ai autant pour les losanges). Avec Panzer Commander, on s'approche, pour la première fois, grâce au subtil mélange de réalisme et d'esthétique, des simulations de chars de l'armée datant d'il y a quelque quinze ans.

Un moteur 3D qui tient la route

À des milliers de kilomètres d'un Voxel I ou II et de ses cortèges d'élévation par pixels maps, le moteur dont bénéficie Panzer Commander est d'une technologie traditionnelle avec ses élévations polygonales sur lesquelles on a appliqué des textures. Mais a contrario de quelques autres, les raccords d'arêtes sont quasiment invisibles, donnant au terrain des pentes douces sur lesquelles viennent s'incruster toutes sortes de constructions et de véhicules. Les textures utilisées varient de scénarios en scénarios au gré de la région, du temps et de la saison dans une palette plutôt variée. La principale difficulté à laquelle les developpeurs de tels jeux se trouvent souvent confrontés est la tendance qu'ont les véhicules à évoluer en lévitation, à quelques centimètres du sol les transformant tous plus ou moins en landspeeders du pauvre.

Du monde hexagonal à la 3D subjective, SSI a franchi un grand pas dans l'histoire de ses jeux

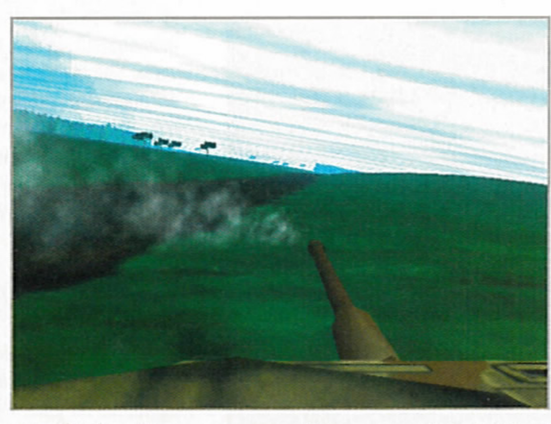
▲ Une croix de visée de teinte rouge indique que l'on peut faire feu avec le canon et la mitrailleuse.



Dans Panzer Commander, cet obstacle ne semble pas avoir été résolu d'une manière simple : au lieu d'enfoncer l'objet dans le sol pour faire illusion, un système de suspensions réaliste dont bénéficie chaque véhicule a été mis au point. Le résultat est quasi parfait, les chenilles collent aux moindres imperfections de la route en fonction de l'aspect du terrain, de la vélocité et de la pente sur lesquelles elles évoluent. La représentation extérieure n'est pas le seul domaine sur lequel ce vecteur agit : que l'on soit sur la tourelle ou dans les entrailles d'un monstre d'acier, on ressent précisément les sursauts de la moindre bosse - le tout gênant la vision - et mieux encore, la capacité à viser une cible avec précision est tout à fait convenable. Le deuxième gros handicap de ce genre de moteur est la mauvaise gestion du Z buffer : il est dû à la mauvaise gestion de la 3D. Ici, le système de ligne de vue tient la route mais n'est pas parfait : même si l'on peut slalomer entre les obstacles et les maisons dans les ruelles les plus étroites, on est toujours accroché par un angle invisible et pervers. Pareillement, il est une fois de plus impossible de rouler sur les décombres trouvés ou détruits (à l'aide d'un obus incendiaire, par exemple). Pourtant, quelques documents d'histoire démontrent que c'est l'un des sports favoris des Teutons. Mis à part ces petits défauts, il faut avouer que les graphistes ont fait du bon boulot, tant au niveau des textures utilisées que des modélisations.

Fermez la tourelle !

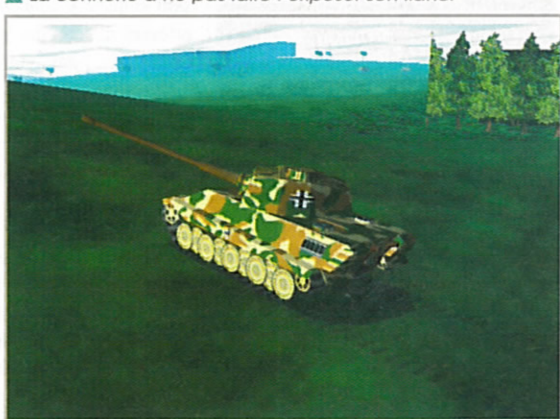
Avant tout, il y a une chose qui me semble essentielle pour le bon réalisme du jeu et le plaisir qui en découlera : Panzer Commander prend tout son intérêt avec les options de réalisme poussées à leur maximum. Je sais, du coup on voit plus le char de l'extérieur, on peut plus zoomer dessus pour admirer son déplacement et les taches de cambouis. Et du coup, on s'immerge complètement dans le jeu, bloqués tels des lâches dans le char, la tourelle fermée lors d'un bombardement au mortier. Par voie de conséquence, il est beaucoup plus difficile de repérer l'ennemi, d'apercevoir ses propres hommes mais on rattrape le plaisir visuel en observant pendant de longs moments les routes et les autres endroits propices aux embuscades avant de s'y engager. C'est ainsi que Panzer Commander quitte la simulation de char de bonne facture pour devenir une simulation d'ambiance et par la même occasion un jeu réaliste et passionnant.



▲ Le tir d'un obus provoque un échappement de fumées qui s'évaporent dans la direction du vent.



▲ La connerie à ne pas faire : exposer son flanc.



▲ Chaque recoin ou chaque colline peut dissimuler un ennemi.

On jettera un voile pudique sur le moteur graphique brut (logiciel) pour ne parler que de la version accélérée 3D, très réussie : pour la première fois dans l'histoire des jeux (enfin bon, non, mais quand même quoi !), on se trouve confronté à des villages aux types de construction variés. Eh oui, fini les agglomérations de maisons témoins Catherine Mamet et autres horreurs architecturales. Ici, les régions françaises ressemblent enfin à quelque chose, avec leurs bocages et... j'enrage encore !!! leurs bois tellement touffus qu'on ne peut guère passer à travers, ni même brûler.

Comme dit un peu avant, l'apparence des terrains est très soignée : des collines, des pentes douces, des rivières gelées ou asséchées seront votre pain quotidien. Et en fonction de la puissance du moteur de votre char, il s'agira de choisir les itinéraires selon l'incidence des pentes et de votre tactique.

Campagnes et missions

Panzer Commander ne nous offre rien de moins que six campagnes divisées entre les Russes et les Allemands. Les scénarios ne sont pas d'une originalité à toute épreuve : tenir un



◀ La vistule et ses jolis petits ponts. À moins que ce soit le Rhin ou la Manche... Je sais, je ne suis pas historien.

▲ Certaines offensives de grande envergure englobent la simulation de dizaines de véhicules.

Tactiques

Suivant la puissance du canon, votre blindé se trouvera propulsé par le recul dans la direction inverse du tube lorsque vous ferez feu. Si la cible visée n'est pas dangereuse (en gros, si elle ne peut pas répliquer), placez-vous dans un angle transversal de façon à ce que le recul opère sur l'axe perpendiculaire. Cela vous permettra de rester immobile et de ne pas perdre la visée au réticule pour le prochain tir. De façon générale, pour une plus grande immobilité, donnez régulièrement des coups de frein et enclenchez la vitesse opposée à la direction de la pente sur laquelle vous vous trouvez.

Ne laissez pas la barre de la puissance moteur rester dans le rouge pendant un temps trop long, vous perdriez votre moteur. Profitez de ce surcroît de puissance pour grimper des pentes à forte incidence.

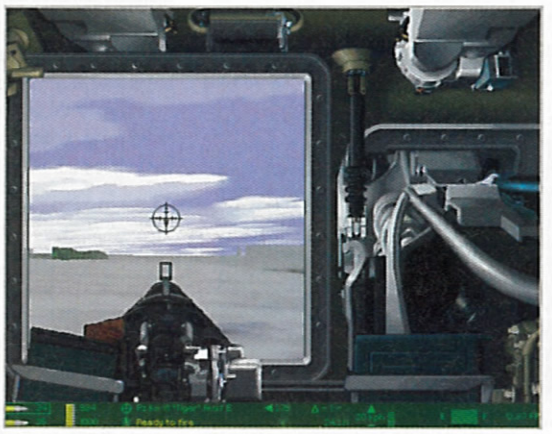
Il est très dangereux de rester en haut de la tourelle pendant des tirs, n'hésitez pas à redescendre dans le poste de commandement intérieur (là où il y a la lucarne).

N'oubliez pas que dans un bon nombre de chars, vous possédez une mitrailleuse coaxiale (jumelée avec le canon) ; n'hésitez pas à faire feu avec cette dernière.

Lorsque vous vous trouvez dans un char léger (comme les modèles légers anglais ou les russes), profitez de votre mobilité pour jouer à cache-tampon avec les panzers.

Pour détruire les ennemis les plus lourds, il est primordial de tirer sur leurs flancs ou mieux encore sur l'arrière. Si les élévations du terrain vous en donnent la possibilité, faites feu sur le dessus du char ou la tourelle.

village, escorter un convoi, aller au-delà de la ligne de front, en reconnaissance... et j'en passe. Seulement voilà, la plupart du temps j'ai été assez soufflé par la difficulté et par l'intérêt du nombre de missions : ceci est dû au fait que les développeurs se sont amusés à fignoler comme des petits orfèvres chacun des scénarios, plaçant des obstacles et des embuscades avec une rigueur tactique qui fait plaisir à voir. Malgré cela, la grande majorité de ces missions reprennent des assauts historiques d'une courte durée. Et comme on trouve une vingtaine de missions de difficulté croissante par compagnies de blindés (au nombre de six, je vous le rappelle), voilà qui paraît être largement suffisant pour se défouler. Lorsque vous démarrez une carrière, on vous demande d'abord de choisir votre camp (russe, allemand, allemand ou encore russe), et ensuite le corps dans lequel vous commanderez une division. Du choix de celle-ci découleront les contrées où vous combattrez : Grossdeutchland (France, Belgique, front russe), 21ème Panzer Division (Afrique du Nord, Normandie), le tout se finissant souvent soit dans les Ardennes, soit en Lorraine. Et pour le côté rouge, les compagnies proposées resteront dans la Rodina pour pousser vers la fin du Reich jusqu'en Tchécoslovaquie. Votre escouade de blindés est composée d'une poignée d'unités auxquelles pourront s'adjoindre à l'occasion quelques autres véhicules plus mineurs. Les hommes qui sont sous vos ordres (chef de char, tireur et conducteur) ont des caractéristiques propres qui s'accroissent ou disparaissent (en cas de mort subite) en avançant au fil de chaque campagne.



▲ Le poste de tir du mitrailleur d'un véhicule yankee.

Pour exemple, votre tireur, qui aura une fâcheuse tendance à tout laisser reposer sur vous dans les premiers assauts, pourra avantageusement vous remplacer dès la sixième mission. Le système d'expérience est très semblable à celui de Panzer General, donc bien rodé, donc simple et bien sympa.

Ambiance de combat

Une fois une mission lancée, vous ferez vos premières armes dans le commandement de chars. Le crétin juché sur la tourelle avec comme seule arme une paire de jumelles, eh oui c'est bien vous. Votre but est de diriger le mouvement d'un blindé à travers la carte en évitant de vous prendre une balle ou pis, un obus. Pour ce faire, vous aurez accès à tous les postes de combat, de celui du conducteur (qui se débrouille pas mal livré à lui-même) et mitrailleur à celui du servant de canon.

En ressentant les chaos d'un véhicule de plusieurs tonnes sans avoir le cul posé sur un fauteuil Everstyle (©everstyle), vous comprendrez pourquoi le iM1Abrams est une révolution technique, pour la simple raison qu'il peut tirer avec précision en mouvement. Si on excepte les cibles les plus grosses (immeubles), la chose est impossible avec des engins aussi vieux. Comme aide de visée, des réticules de plusieurs couleurs se placeront sur les cibles repérées, vous permettant entre autres de les assigner comme objectifs à vos "ailiers". Ces aides de visée permettent aussi de réaliser l'importance de la partie de la cible que vous pouvez percevoir : par exemple, avec une visée rouge, votre mitrailleur et votre canon pourront faire feu conjointement.

Véhicules

Le must de Panzer Commander est certainement le nombre d'éléments rentrant en compte dans la gestion des véhicules, qu'ils soient pilotables ou non. Dans ces caractéristiques, on peut trouver pelle-mêle les habituelles données concernant le diamètre du canon et les minima/maxima de sa

■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 64 MO DE RAM ■ EDITEUR MINDSCAPE
■ DÉVELOPPEUR SSI ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
IPX	6
INTERNET TCP IP	6



Panzer Commander bénéficie d'un grand réalisme, tant pour la simulation que pour l'historique



ÉDITEUR DE SCÉNARIO

On a gardé le meilleur pour la fin : Panzer Commander intègre un éditeur de scénarios/cartes qui est d'une simplicité exemplaire à mettre en œuvre. Ici on paint, on place et on construit avec une facilité déconcertante. On espère du même coup voir fleurir nombre de petits scénarios réalisés par des joueurs sur Internet.



▲ *Ici on se trouve dans le poste de commandement sous la tourelle.*

hausse et de son orientation, la vélocité des projectiles ainsi que leur portée mais aussi toutes les données concernant les mouvements et la résistance de l'engin : poids, arc de braquage des chenilles, puissance moteur, date de mise en service, type d'armure par côtés (y compris celle de la tourelle, habituellement la plus fragile), type de mitrailleuse, capacité et j'en passe (non, ce n'est pas une forme de style, j'en passe vraiment encore une bonne vingtaine...). On trouvera même, sur certains blindés (comme le Panther), la prise en compte de l'inclinaison de l'armure propre à ce genre de char, qui permet entre autres de se gausser des tirs ennemis qui ricochent plus facilement à cause de l'angle adopté. On le voit ici, Panzer Commander atteint la quintessence de l'approche réaliste, même si la plupart de ces données demeurent transparentes pour le joueur qui n'a pas envie de se prendre la tête avec les calibres et la vitesse des obus à la sortie du canon. Ce qui est bien dommage, car ça le fait bien en soirée. Que dire de plus, si ce n'est que PC ne propose pas moins d'une vingtaine de véhicules dont on pourra prendre les commandes toutes armées confondues ?



Que serait donc une simulation de char sans les traces de chenilles ? ▶

Bien sûr, le côté historique prévaudra puisqu'on ne recevra de nouveaux modèles en dotation que lors de leur mise en service et selon la compagnie choisie. Le joueur devra alors apprendre à composer avec la nouvelle version d'un tank et savoir utiliser ses capacités à son avantage.

Des bémols d'acier

Bien sûr, Panzer Commander est bien loin de la perfection : de la gestion de formations hasardeuses à l'absence notable de piétaille - qui était l'un des gros avantages de M1 Tank Platoon - il y a de quoi énerver le tankiste le plus exigeant. On pourrait aussi regretter l'absence de plusieurs modes graphiques, et la lenteur générale (tout tourne correctement sur un P200 + 3Dfx1). Du côté du réalisme, il est bien dommage de posséder l'aide obligatoire et non optionnelle que constitue la carte "radar" mais c'est une concession faite au manque de visibilité de l'intérieur de certains chars. De plus, même si la plupart des tanks peuvent être détruits au premier impact d'obus, on aurait souhaité une gestion des dégâts un peu plus détaillée.

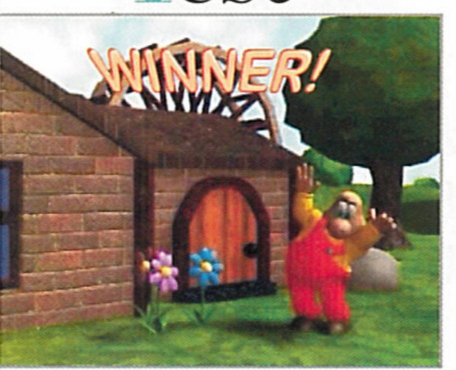
Bob Arctor

+ Le moteur graphique bien fignolé.
+ Le réalisme historique.
- L'impossibilité de "piétiner" quoi que ce soit.

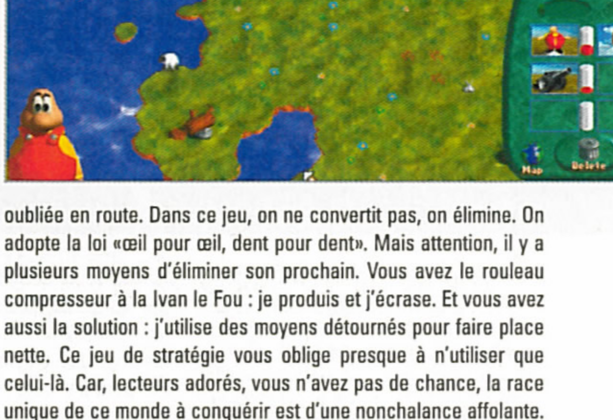
EN DEUX MOTS

Si l'on considère que Panzer Commander est le premier jeu 3D "sérieux" de SSI, ce titre est une réussite incontestable. Son approche historique et réaliste en font un must pour l'amateur de ce genre de simulation mais aussi pour le wargamer de la série des "General" qui peut enfin passer de l'autre côté de la barrière sans rougir de honte devant ses amis tacticiens. Une ambiance très forte lors du combat et une longue durée de vie des campagnes achèvent de nous convaincre que ce jeu est un petit bijou. Des add-on... vite !





Des anges poseurs de bombes : l'histoire du terrorisme à la mode pastorale débarque sur nos PC.



Skullcaps

Stratégie pour tout joueur - PC CD-Rom



▲ *Vous êtes perdu ? Vos chercheurs fous vous balancent dix milles inventions à la minute et vous ne savez pas qui fait quoi ? Pas de problème, l'aide est immédiate.*

Il pleut des angelots sur ma verte province. Des angelots diaboliques. Ils posent des pièges, débarquent chez moi sans gêne et attaquent même mes villageois. Vade Retro Satanas ! Mince, ils me liquident tous mes soldats. Eh bien les mecs ! Réagissez ! D'un coup de ma baguette magique je transforme mes ouvriers en militaires, et hop, le tour est joué. L'heure de la vengeance a sonné. D'abord une pluie de poissons. Ah ! Ah ! Ils sont bons mes poissons (remarquez, les anchois c'est meilleur). Des pierres maintenant ! Tels les Pharisiens de la Palestine antique, je jetterai mon caillou sans états d'âme.

Si la Bible m'était contée

On pourrait presque croire à un best of des Saintes écritures. Il faut bien croître et se développer, mais la conversion a été oubliée en route. Dans ce jeu, on ne convertit pas, on élimine. On adopte la loi «œil pour œil, dent pour dent». Mais attention, il y a plusieurs moyens d'éliminer son prochain. Vous avez le rouleau compresseur à la Ivan le Fou : je produis et j'écrase. Et vous avez aussi la solution : j'utilise des moyens détournés pour faire place nette. Ce jeu de stratégie vous oblige presque à n'utiliser que celui-là. Car, lecteurs adorés, vous n'avez pas de chance, la race unique de ce monde à conquérir est d'une nonchalance affolante. Un ennemi serait juste à côté d'eux, qu'ils ne l'attaqueraient pas. Imaginez l'angoisse.

Les Skullcaps veulent bien que vous les aidiez à posséder la Terre entière, mais eux, faire un effort, n'y pensez pas ! Alors que faire ? D'abord, sachez que leur nature les pousse à des actions automatiques. Chaque type d'unité se consacre à approfondir son être secret en récoltant l'énergie correspondant à son chakra. Pour cela, les Skullcaps ont absolument besoin d'être en contact avec la nature. Ne les cloîtrez pas ! Leurs petites gouttelettes d'énergie individuelles mises bout à bout emplissent les vasques énergétiques de votre village. Les quatre types d'énergie permettent alors de bâtir, d'inventer, de créer et de chanter les louanges du chef. Non, je plaisante. L'option Chœur n'a pas encore été développée. On attend peut-être un patch pour plus tard. Enfin tout ça pour vous dire que plus vous avez de Skullcaps qui se baladent dans la nature, plus vous avez de chances de détruire l'adversaire.

Elle parlerait de descendance

Le taux de population est primordial. La reproduction est le chemin le plus court pour le maintenir ou l'accroître. Qui sont-ils, vos précieux reproducteurs ? Je ne tournerai pas autour du pot. Vous n'avez pas à cliquer sur chaque unité pour connaître son sexe. Il suffit de mettre deux ouvriers en présence, dans leur salon privé, à l'intérieur d'un bâtiment non spécialisé et le tour est joué. L'upgrade de la maison augmentera encore le nombre de populations bénéfiques. Et les maisons spécialisées, me direz-vous ? Eh non, les maisons closes n'existent pas encore. Il y a bien une

■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 16 MO RAM ■ EDITEUR UBI SOFT ■ DÉVELOPPEUR CREATIVE EDGE GB
■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	4

Un graphisme sympathique, de nombreuses animations, des morts se transformant en papillons, on voit vraiment de tout dans ce jeu.



armurerie où vos soldats créent des armes, un centre de recherche (une vulgaire cabane avec des pales) où vos scientifiques inventent les pires mécanismes mais pas de maison close. Désolé, un patch y pourvoira sans doute plus tard.

En attendant, il ne vous reste plus qu'à découvrir les inventions qui vous mèneront à la victoire. Le moment le plus fun est arrivé. Exploitez vos faignants de scientifiques à fond pour créer un maximum de pièges, chausse-trappes et armes aussi terribles que diverses. Alimentez vos grosses têtes avec la faune locale. Admirez ensuite le résultat : la boule de gaz toxique issue du putois et le sort de faible croissance inspiré par le renard. Donnez une paire d'ailes à un scientifique et envoyez le piéger les entrées des bâtiments ennemis. C'est trop bon de les voir griller sur une plaque électrique. Plus d'une quarantaine d'inventions aux effets bourrés d'animations vous feront passer maître dans l'art du sadisme.



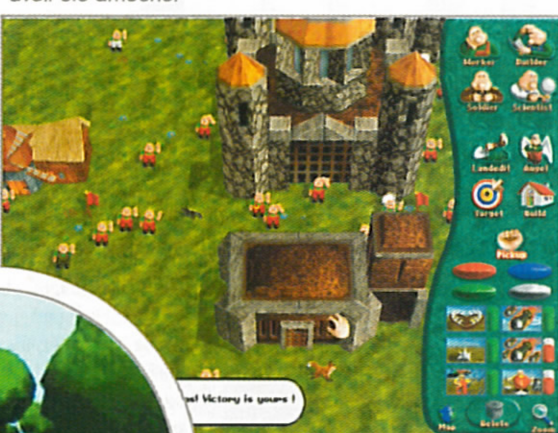
▲ Admirez le travail : les pièges sont dispersés tout autour de l'armurerie. Personne ne rentre, personne ne sort sans avoir été amoché.



Comme dans un jeu pastoral

Jouer à ce jeu nous fait pénétrer dans la dimension pastorale. Les champs de batailles ensanglantés ont disparu. Les individus meurent et se transforment en joyeux papillons papillonnants. Le graphisme sympathique s'offre des clins d'œil humoristiques. Les animations y sont aussi nombreuses que les fleurs parsemant les champs. On nagerait en plein rêve pacifique si les voisins ne venaient pas nous faire du mal. Certes, ce jeu est moins beau que Age of Empires et beaucoup moins complexe que Total A. Mais il a su se placer dans un registre original qui le démarque de toute production antérieure. Et si vous trouvez les missions trop semblables les unes aux autres, alors le mode multijoueur vous ouvrira de nouveaux horizons.

Kika



▲ O Peuple bien-aimé ! Applaudis la victoire de ton maître. Il a vu, il est venu et il a vaincu.

▲ Vos petits Skullcaps aiment à jouer les angelots pour rendre visite à l'ennemi. Non, aucun combat n'est autorisé dans l'air. Tant qu'ils ont des ailes, ils sont des angelots.

Il pleut des angelots sur ma verte province

- \+ Son originalité.
- \+ Ses animations humoristiques omniprésentes.
- − Les missions un peu primaires.

EN DEUX MOTS

Skullcaps prend le contre-pied de jeux de stratégie actuels. Humour et simplicité dans un monde plein de gaité le rendent unique en son genre. Un soft pour s'amuser, uniquement pour s'amuser.







- JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM
- DÉVELOPPEUR I-MAGIC LABS/ETATS-UNIS
- EDITEUR INTERACTIVE MAGIC
- TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	-





Pour beaucoup d'amateurs de simulations, l'arrivée de iF/A-18E Carrier Strike Fighter (non j'ai pas une super mémoire, j'ai dû ressortir la fiche produit pour me souvenir du nom) ne marquera pas un grand tournant dans l'histoire de l'aviation.

iF/A-18E

Simulation de vol pour amateurs de simulations - PC CD-Rom

Carrier Strike Fighter



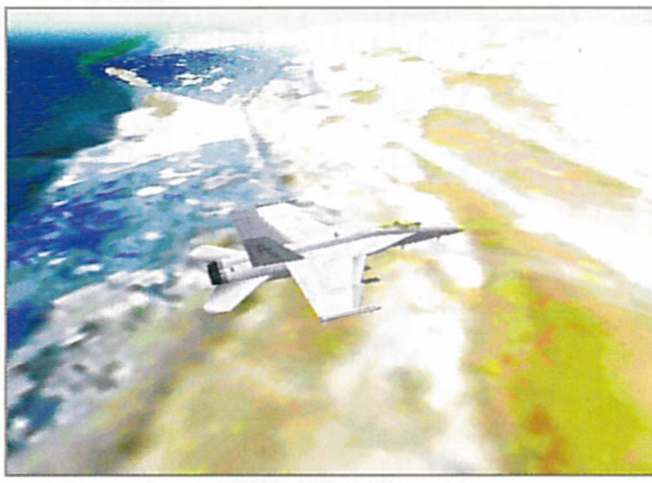
▲ *La vraie réussite du jeu : un système d'avionique complet et réaliste avec des tas de boutons.*

TIPS TECHNIQUE

*iF/A-18E est adapté aux toutes dernières cartes à base de Voodoo ou de Riva ou encore de Direct3D et peut fonctionner de 640*480 à 1024*768. Sa fluidité est acceptable, mais à dire vrai l'accélération en hardware n'améliore pas le rendu autant que l'on pourrait le désirer.*

Globalement, on pourrait dire que iF/A-18E (c'est bon, j'ai fait un copier-coller) nous apparaît comme étant un soft du même acabit que IF-22 son grand-frère peu doué, qui n'était jamais arrivé en test à la rédaction. Les défauts communs aux deux sont surtout des carences graphiques très prononcées. Le moteur d'affichage nommé Démon empile des textures compilées d'après des photos satellites ; là, rien de bien original, mais ce qui l'est plus, c'est que sous tous les modes graphiques accélérés ou non, les bordures des textures apparaissent et enlaidissent le tout à notre plus grand regret. Pareillement, les effets graphiques de qualité peuvent se compter sur le nombre de doigts de la main d'un lépreux en phase terminale. Les nuages sont pas beaux, les traînées des missiles sont vraiment laides, et la mer d'une teinte douteuse. La vue du cockpit virtuel (où les instruments ne fonctionnent pas et où les M.F.D. sont noirs) est assez lente, pénible et inutilisable en combat : au mieux, on pourra s'en servir pour atterrir sur le porte-avions. En fait, seul l'aspect extérieur de l'avion, dénué de toutes fioritures, n'est pas une offense à la vue («et encore...», grommelle Fishbone). Mais que s'est-il donc passé ? Seuls les auteurs pourront nous répondre, mais ma ligne téléphonique n'a pas l'International et du coup je renonce à les réveiller, malgré plein d'hésitations.

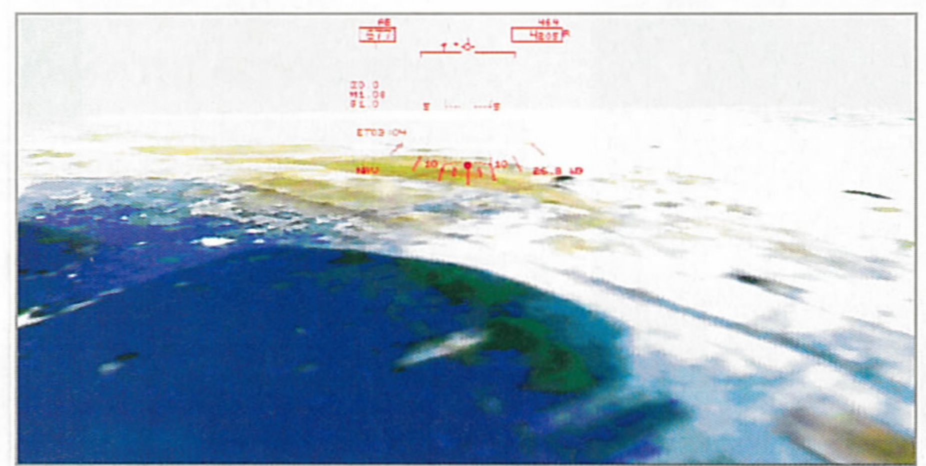
Le modèle de vol a l'air d'être correct si l'on tient compte du fait que les ailerons de l'Hornet ont une fâcheuse tendance à adopter des incidences me semblant pour le moins dangereuses à plus de 6G ;



▲ *L'appareil vu de l'extérieur. Y a pas grand-chose ni dessus, ni dedans.*

mais bon, comme dans toutes les simulation, souvenons-nous que peu de programmeurs (et de testeurs !) sont montés dans un Jet de l'armée. Que reste-t-il à iF/A-18E pour plaire aux amateurs ? Eh bien, tout d'abord l'avion. Le Hornet nous apparaît ici dans sa toute dernière version (Super-Hornet) et bénéficie d'un tout nouveau système d'armes et de balayage radar qui pourrait bien intéresser des individus (comme moi) curieux de nature sur les choses vaines. En faisant le tour du tableau de bord qui offre 90 % de boutons que l'on peut tripoter, il faut avouer que la chose a l'air particulièrement bien modélisée. En fait, elle me rappellerait même le tableau de bord d'A-10 Cuba, un modèle du genre. Les modes radars, que l'on commence à connaître depuis le F-18 d'Empire, sont très réalistes, et le faisceau ne semble pas traverser le terrain. De même, le système d'armes est conforme à ceux que l'on peut trouver sur le véritable appareil. À part ce fignolage assez réaliste, j'ai bien apprécié le système baptisé "TALON" (Total Air & Land Operations Network), qui crée des missions vraisemblables à l'intérieur d'une campagne dynamique. En fait, c'est même la plus grande réussite de ce produit. Les missions démarrent sur le pont d'un porte-avions et se déclinent dans de nombreux genres (seek and destroy, attaque au sol, patrouille) qui regroupent l'ensemble des tâches courantes dévolues au F-18.

Bob Arctor



▲ *Vue sur le terrain dans toute son horreur.*

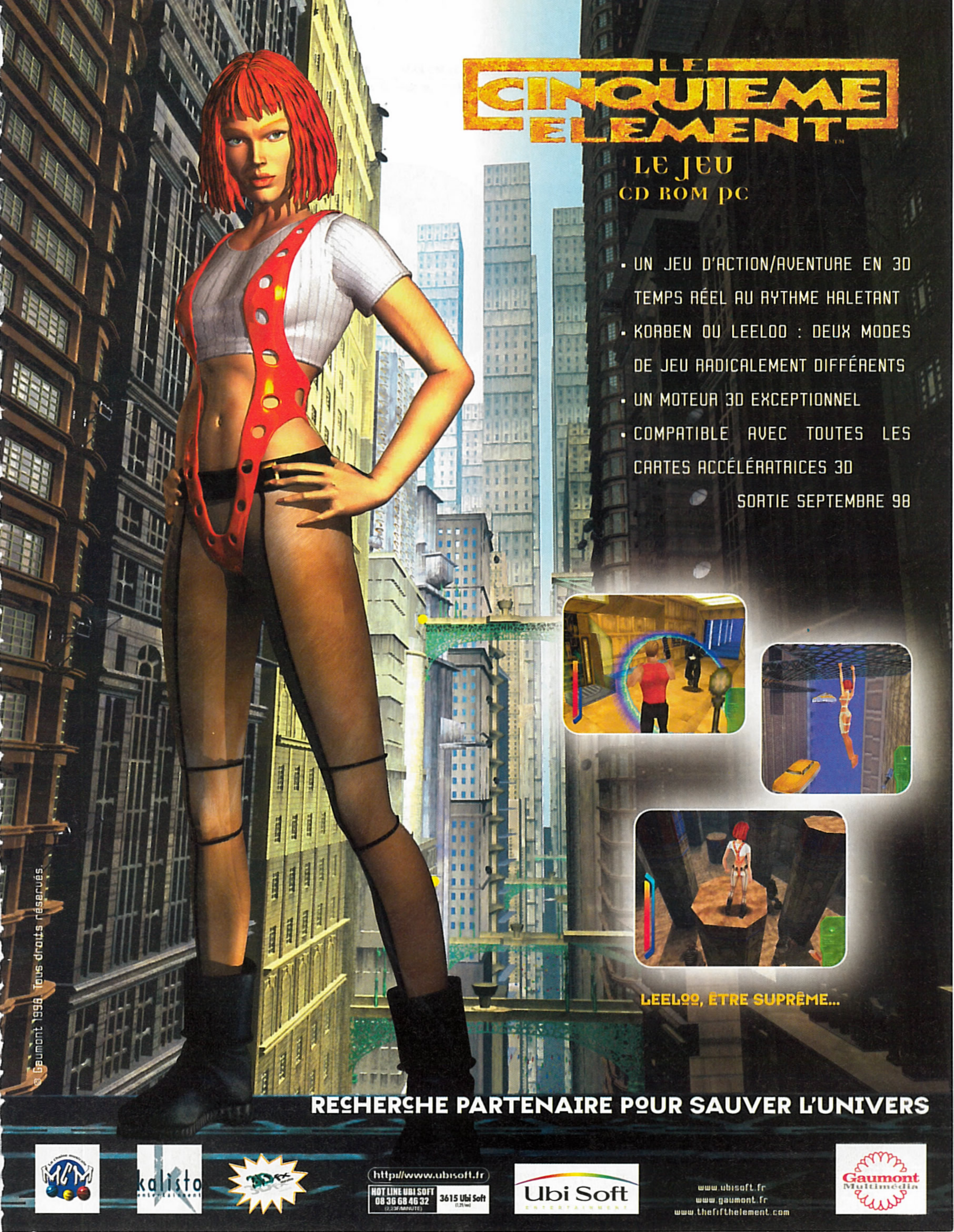
- \+ Un joli avion.
- \- On s'embete bien.
- \- Il fait chaud.

EN DEUX MOTS

iF/A-18E Carrier Strike Fighter, malgré son nom bien compliqué, ne vole pas très haut. À part un système d'armement et une avionique particulièrement bien rendus ainsi que des campagnes dynamiques, le produit est plutôt décevant.



TECHN.	DESIGN	INTERET
68	70	71


LE CINQUIEME ELEMENT™
LE JEU
CD ROM PC
• UN JEU D'ACTION/AVENTURE EN 3D TEMPS RÉEL AU RYTHME HALETANT
• KORBEN OU LEELOO : DEUX MODES DE JEU RADICALEMENT DIFFÉRENTS
• UN MOTEUR 3D EXCEPTIONNEL
• COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D
SORTIE SEPTEMBRE 98
LEELOO, ÊTRE SUPRÊME...
RECHERCHE PARTENAIRE POUR SAUVER L'UNIVERS
© Gaumont 1998 Tous droits réservés.
MCM
kalisto entertainment
3Dfx
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft
Ubi Soft ENTERTAINMENT
www.ubisoft.fr
www.gaumont.fr
www.thefifthelement.com
Gaumont Multimédia







■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 - 32 MO RAM ■ EDITEUR CRYO
■ DÉVELOPPEUR CRYO FRANCE ■ TEXTE ET VOIX VF

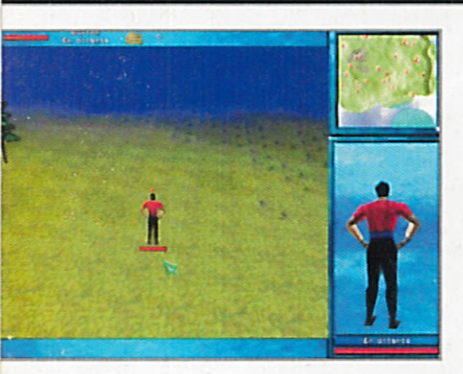
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	oui



Chouette, un grand roman de science-fiction, euh, adapté par Cryo ! Avec la plus grande appréhension, jetons donc un coup d'œil.

Riverworld

Roman temps réel pour amateur d'adaptations bizarres - PC CD-Rom



Au commencement était un livre....

Le roman de Philip Jose Farmer est de la plus pure science-fiction : un explorateur, Richard Burton (c'est un homonyme) s'éteint en Afrique. Après sa mort, il se retrouve projeté sur la rive d'un fleuve où des millions d'êtres vivants de différentes époques, nus, imberbes et circoncis, ressuscitent eux aussi comme par enchantement. Autour de ce fleuve, de nouvelles nations et religions voient le jour. Chacun se demande si ce lieu est la Terre promise. Mais il s'avère bien vite que des êtres supérieurs, les Ethiques, ont recréé une planète, pour une raison que l'on aimerait découvrir. Les romans (au nombre de cinq) prennent comme héros des personnages historiques tels que Burton, Marc Twain, Goebels, Gengis Khan et bien d'autres encore.



▲ *Attention, cette image contient quinze hommes nus et autant de nanas a oualpé.*

...Puis vint le jeu...

Bien entendu, le monde du fleuve version Cryo est assez aseptisé : ici, ne comptez pas revivre les trépidantes aventures des protagonistes de cette œuvre. Riverworld sauce Cryo est aussi très politically correct : si on excepte la scène cinématique du début, les personnages se réveillent avec des tuniques. Loin de moi l'idée de vouloir évoluer dans un jeu de stratégie naturiste, où l'on se ferait la guerre entre voisins pour un vieux pagne. Mais bon, n'empêche que les libertés que certaines personnes prennent avec les romans, moi ça me dérange. Il est vrai que Cryo a déjà, à sa décharge, un précédent dans ce domaine, Ubik, et du coup curieusement cela n'a étonné personne.

Tiens, d'ailleurs, en parlant d'Ubik, voilà une bien mauvaise nouvelle : le moteur d'animation et d'affichage des personnages semble être le même, et on retrouvera donc des erreurs d'affichage assez fréquentes. Les personnages auront parfois bien du mal à retrouver leur chemin. En revanche, il faut avouer que le moteur 3D est bien rodé (même s'il possède une interface faisant fi de toutes règles d'ergonomie et de pratique question caméras). Du coup, on se prend à rêver à ce que le jeu aurait pu être en version aventure/rôles.



▲ *Tout à coup, une tarlouze vous barre la route.*

...Et puis plus rien.

Contre toute attente, le monde du fleuve a été adapté en jeu de stratégie 3D, de type Battlezone. Non, non, ne riez pas, le but du jeu n'est pas d'explorer un monde riche, qui aurait pu donner le plus complexe des jeux d'aventure qui soit, mais bel et bien de conquérir les territoires avoisinants, réduisant une œuvre majeure de S-F en une vaste j'en-foutrerie. En effet, la soi-disant adaptation du monde du fleuve n'est qu'un prétexte à un étalage dérangeant des technologies du développeur, telle que la Motion Capture, l'affichage de nuages avec ombres projetées (au demeurant fort jolis), le mapping de textures à la sauce clipping, et j'en passe. Les différents éléments qui firent la richesse de l'œuvre de Farmer sont soit gommés, soit utilisés pour donner un côté warcraft à l'ensemble (arbres à fer produisant des ressources de construction, pierres à Graal servant à capturer et s'approprier un territoire). Qu'en est-il de l'exploration et des découvertes ? Eh bien, force est de constater qu'il est réduit à sa plus simple expression, c'est-à-dire le néant. Burton, que vous dirigez, pourra "dialoguer" avec des humains et autres leaders présents, mais cela ne va pas beaucoup plus loin. Le but ultime de chacun des quatre niveaux est de s'approprier les territoires voisins en évoluant technologiquement. La chose se fait tout simplement (façon de parler) en créant des ateliers, en formant des hommes, en édifiant des remparts de protection et en jouant à "je suis le maître du monde". En tant que stratégie temps réel, le jeu est potable mais on était en droit de s'attendre à tout autre chose.

Bob Arctor

+ Un moteur 3D pas désagréable.
- Une œuvre massacrée.
- Une adaptation ratée.

EN DEUX MOTS

Une grosse déception... de plus. À nouveau, Cryo massacre l'un des mes bouquins préférés afin de surfer sur un titre accrocheur. Heureusement, j'en ai encore quelques-uns en réserve, dont je tairai le nom juste au cas où ils voudraient en acheter les droits.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
75	70	69

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

ECOLES
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93) NOUVEAU OUVERT
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de STalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU FIN SEPT
C.cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU FIN SEPT
C.cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU FIN SEPT
C.cial Géant Albertville
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 08 36 685 686

LE HAVRE(76) NOUVEAU OUVERT
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
1, rue Lamarck
80000 AMIENS
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN








NEED FOR SPEED 3 — 369F	HEART OF DARKNESS — 299F	DOMINION — 349F	SIM CITY 3000 — 369F
DUNE 2000 — 319F	SUPER BIKE — NEW	WARGAMES — 349F	COMMANDOS — 339F
THE X FILES — 369F	COLON Mc RAE RALLY — 349F	HALF LIFE — 349F	MOTO RACER II — NEW
ALERTE ROUGE L'INTEGRAL — 269F	TIGER WOODS 99 — 369F	MICRO-MACHINES — 319F	FINAL FANTASY VII — 369F





VOLANT F1 SIM COMPACT
LE TOP DES VOLANT !
+
FORMULA ONE 97
990F

LECTEUR CD ROM36X PHILIPS
590F

GRAVEUR 2X 2X 6X TRAX DATA IDE (CD INSCRIPTIBLE ET REINSCRIPTIBLE)
1990F



CDR TRAX DATA 74mn A L'UNITE	11F
PAR 10	100F
PHILIPS CDR 74 mn A L'UNITE	14F
PAR 10	130F
PHILIPS CDRW 74 mn	129F
TRAXDATA CDRW 74mn	109F

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

CONFIGURATIONS IDEALES POUR VOS JEUX !



PENTIUM 233 MMX INTEL
- Carte mère Elite TX 512Ko cache 3ISA/3PCI
- 32Mo SDRAM (extensible à 512Mo)
- 3,2 giga U.DMA MAXTOR (9ms)
- Carte graphique ATI 4Mo accélératrice 3D
- Ecran 15"
- CD ROM 32X
- Carte son Sound Blaster 16 PnP
- Haut parleur ALTEC ACS 90
- Clavier Windows 95
- Souris
- Windows 95 CD
- Livré avec 5 jeux

6990F

OPTIONS: Ecran 17" : +800F
32 SDRAM supplémentaires : +349F
Carte 3DFX MAXI GAMER : +699F

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

•Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom .... Prénom ....
Adresse .... Ville : ....
Code Postal.................... Date de Naissance......./......./....... N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				........F
TOTAL A PAYER				

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

RC B 385215603 JOYSTICK SEPTEMBRE 1998 ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.






■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM** ■ EDITEUR **UBI SOFT** ■ DÉVELOPPEUR **VIVIDE IMAGE**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 2**

Comme disait Mitterrand en descendant de son iceberg : «SCARS est un jeu rafraîchissant». Beuh, n'importe quoi. Ce qu'il nous faut, c'est surtout un climatiseur Pingouino.

Scars

Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom





Wosh, mais qu'est-ce que je raconte, moi ? J'aurais pas dû m'overclocker. Ça commence à sentir le plastique fondu, dans mes circuits. Clichy au mois d'août : 43° dans la salle de test, 86° à la surface du proc'. Je me sens aussi flasque qu'un slip d'obèse amaigri. Ah ça, les choses ont bien changé. Y a trois jours, pour flamber (sic) à la rédac', suffisait d'un PII 400. Aujourd'hui, le signe extérieur de richesse, c'est la clim'. Quand je pense que De Longhi fait un modèle super compact. 10 m^3 de débit. Et pis un nom prédestiné : le Pingouino 2 500 watts. Juste ce qu'il me faut. Allez, les lecteurs, soyez pas rats. Envoyez vos dons et chèques au 6 bis rue Fournier, Clichy-sur-canicule, Opération Testeur Déshydraté. Promis, demain j'arrête la bière…

Ah oui, SCARS. Hffff ! un peu de courage, gars, et tu rentres à la maison te tremper dans le jacuzzi. Mon beau jacuzzi que j'ai. Ben, vous vous souvenez, le jacuzzi que vous m'avez offert pour l'opération Testeur Lyophilisé de l'été dernier. Trop sympa… Euh, ok, donc SCARS de Vivid Image. Dans la lignée d'un Mario Kart, SCARS nous entraîne dans des courses survoltées à bord de véhicules étranges dont l'aspect rappelle fortement celui d'animaux féroces. Ah, mais je suis trop con ! Vous le connaissez déjà SCARS, on l'avait mis en démo dans le dernier CD. Du coup c'est bon, vous l'avez déjà testé, hop ! je peux me barrer. Non ? Grmmlpfff. Chaque véhicule a des caractéristiques uniques correspondant à l'animal dont il est issu (la voiture éléphant a une bonne adhérence et une vitesse moyenne, la voiture requin a une vitesse élevée et une adhérence faible, etc.). En tout, 9 bolides animaliers pour aller s'éclater sur les 9 circuits du soft. Pour ce faire, SCARS propose plusieurs modes de jeux. La Coupe se joue contre 7 concurrents contrôlés par l'ordi. Le Time Attack vous permet de concourir contre votre propre record du tour. En championnat, vous affrontez un adversaire humain et 2 ordi. En Duel c'est… euh, un duel. En mode Miroir tous les circuits pourront être rejoués à l'envers. Hopla ! Comme SCARS est aussi sorti sur PlayStation, vous ne serez pas surpris d'apprendre que les circuits comprennent des raccourcis et qu'il y ait 5 voitures cachées à découvrir ainsi qu'un circuit caché. Bougez pas, je vais me cacher dans le frigo.





Aaah, on est mieux ici pour taper le test. Côté graphisme, SCARS bénéficie de l'accélération 3D, à savoir le Glide pour les possesseurs de 3Dfx et Direct3D pour les autres cartes. C'est fluide, avec des couleurs pimpantes. Mais bon, c'est pas l'hallu non plus. Côté maniabilité, les différents revêtements (asphalte, sable, eau…) procurent au joueur une sensation de glisse permanente. Il faut prendre les virages en crabe. C'est un peu spongieux. Rien de très original ici non plus.

En fait, l'aspect le plus réjouissant de SCARS ce sont les nombreux bonus qui parsèment les courses (voir encadré). De la simple boule d'énergie, à la bombe à retardement en passant par le boomerang, voilà de quoi vous débarrasser momentanément des adversaires les plus tenaces. Évidemment, contre l'ordinateur, c'est pas super motivant. Contre un adversaire humain, ça devient plus rigolo. Croyez-le ou pas, SCARS n'a pas d'option réseau. Pour affronter un autre humanoïde, il faudra nous contenter de l'option splitscreen (écran partagé). Là encore, c'est plaisant à jouer cinq minutes, sans plus.

Iansolo

+ On peut jouer à deux sur une seule machine
+ Bonus et armes
- Pas de jeu en réseau
- Pas assez fun

EN DEUX MOTS

SCARS est un petit jeu de course d'arcade rigolo, avec des bonus que l'on peut ramasser pour les balancer sur les autres concurrents. La réalisation est correcte, mais on aurait aimé un peu plus de fun. Pas désagréable à deux, grâce à l'option Splitscreen.



TECHN. 75 DESIGN 70 INTÉRÊT 75


Heart of Darkness
sur PlayStation
c'est en millions de couleurs
et c'est seulement
dans
Joypad
Les premiers jeux
Dreamcast
Sonic Adventure
Pen Pen, 7th Cross
Sengoku Turb
Ce n'est plus du rêve
Hybrid Heaven
Le Metal Gear N64
Prêt pour l'horreur ?
56 Record ! Tests
Appelez le Guiness !
Sur le CD
Heart of Darkness
la démo jouable

Tests Brefs



Fields of Fire



War along the Mohawk

Stratégie /jeu de rôles pour tout joueur - PC CD-Rom

JOUABLE SUR
PENTIUM 90
16 MO RAM
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTVE
DÉVELOPPEUR
EDWARD GRABOWSKI
COMMUNICATIONS GB
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 4

A l'époque où le Canada était à moitié français, notre nation affrontait les Anglais le long de la rivière Mohawk. Les Indiens se partageaient entre les deux camps. L'idée de mélanger les genres stratégie et rôles est sympa, mais sa réalisation laisse à désirer. Le graphisme 16 bits permet peu de fantaisie et laisse un arrière-goût de déjà vu. Les bruitages sont monotones à souhait. Le résultat final est décevant.

Kika



TECHN. 25 DESIGN 35 INTÉRET 36

Pro foot Contest 98

Foutebol polygonal pour tous joueurs - PC CD-Rom

Revendeurs, joueurs, n'achetez pas de jeux qui n'ont pas été testés dans les magazines !
Voilà plusieurs mois que Pro :Foot est apparu chez votre dealer préféré. Malheureusement, l'éditeur a «oublié» de nous envoyer son jeu lors du précédent numéro… Ce qui m'énerve du coup, c'est qu'il y en a peut-être parmi vous qui l'ont déjà acheté et qui regrettent amèrement leur 300 brouzoufs. Bah oui, parce que Pro:Foot n'est pas un bon jeu. Des joueurs boursouflés par une poignée de polygones pointus, des textures admirablement laides : ça fait bien longtemps que je n'ai pas vu quelque chose de si raté graphiquement. Le gameplay souffre, lui, de deux maux rédhibitoires : d'une part ni la vitesse ni la pêche ne sont au rendez-vous pendant le jeu, d'autre part le système de visée pour les tirs (par ailleurs mous) est une horreur. C'est le type même de la fausse bonne idée : faire apparaître un viseur dans la cage au moment où un joueur arme son tir. Du coup il faut, avec les mêmes commandes de direction et en même temps, faire slalomer parmi la défense adverse l'amas de polygones qui représente le joueur, et cadrer la petite cible. Résultat prévisible, il est extrêmement difficile de réussir le moindre tir, et ça fâche. Si j'ajoute à cela une gestion du hors-jeu bancale et une IA pas vive, vous aurez compris et irez voir ailleurs.

Ivan Le Fou

TECHN. 46 DESIGN 39 INTÉRET 41

JOUABLE SUR
PENTIUM 133 32MO
RAM CD-ROM X4
ÉDITEUR TAKE 2
DÉVELOPPEUR Z-AXIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 2

Mortal Kombat 4



Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom

Le sang gicle. Les membres se retournent à plus de 90°. Découvrir de quelle manière faire la chose la plus horrible à son adversaire représente le seul intérêt du jeu. Une des caractéristiques du soft est sa pauvreté endémique. La dizaine de coups pour chaque adversaire d'un niveau technique en dessous de zéro en rend bien compte. En comparaison avec la centaine de Tekken 3 sur console et les techniques différentes de Virtua Fighter sur PC qui offraient à chaque combattant une personnalité unique, les participants de Mortal Kombat sont d'une monotonie exaspérante.

TOURNE SOUS WINDOWS 95
JOUABLE SUR P 133 16 MO RAM
ÉDITEUR MIDWAY
DÉVELOPPEUR EUROCOM
TEXTES ET VOIX VO
ENTERTAINMENT UK



TECHN. 56 DESIGN 64 INTÉRET 54

Quake II

The Reckoning

Add-on Quake II - PC CD-Rom

Ça ne pisse même pas le sang, leur putain de salive est tellement acide qu'elle cautérise les plaies ! Au moins, c'est toujours ça de gagné. Enfoirés de Gekks ! Ils m'ont pas raté ! Et s'il n'y avait qu'eux... Mais non, en plus, il existe maintenant le Repair Bots. Cette saloperie réanime les morts ! Je ne vais pas me laisser démonter. J'ai réussi à faucher un canon à particuls Phalan aux pontes du Pentagone. Vous serez surpris de ce que fait cette petite chose. Deux gros tubes envoyant des sphères de pures énergies, le résultat est aussi bien qu'avec de simples roquettes. Dans ma réserve personnelle, je me garde pour les coups vicieux un Ion Ripper et des Traps. Ceux-là aussi sont nouveaux. Le premier se contente de tirs rebondissant d'une paroi sur l'autre. Le second est une matière intelligente. Elle se colle sur les murs pour sauter sur le premier keum qui se présente. Elle le suce alors jusqu'à la moelle. Mon arme préférée : manipuler ma propre mort car cette bestiole ne reconnaît pas son créateur. Pour elle, n'importe quelle moelle est bonne à bouffer. Canyons, vaisseau spatial, base lunaire, des nouveaux décors s'intègrent en douceur sans que l'ambiance ait changé. L'IA a certes un peu évolué. Les ennemis possèdent des armes plus costaudes. Ils se promènent sur des passages que vous étiez sûr d'avoir déjà nettoyés. Impossible de reconnaître le chemin pris. Mais l'ensemble reste fidèle à son modèle. Le fan s'y retrouve à fond.

Kika



TECHN. 32 DESIGN 2 INTÉRET 32

JOUABLE SUR
PENTIUM 133 16 MO
RAM
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR
XATRIX ENTERTAINMENT
ETATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VO

Starcraft Insurrection

Aad-on Star craft - PC CD-Rom





Le jeu solo était loin d'être le point fort de Starcraft. Cette nouvelle campagne de trente scénarios (dix par race) est beaucoup plus difficile que l'originale. L'ordinateur est très agressif, les scénarios ne laissent pas beaucoup de répit aux joueurs. Le background est bien exploité, les briefings sont plus intéressants, l'ambiance fonctionne bien... mais ces efforts sont au service d'une campagne plutôt lourdingue. Attention, ce scenario-disk n'est pas Brood Wars, l'add-on tant attendu made in Blizzard.

monsieur pomme de terre

JOUABLE SUR PENTIUM 166
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR AZTECH ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 8



TECHN. – DESIGN – INTÉRET 75

BUDGET

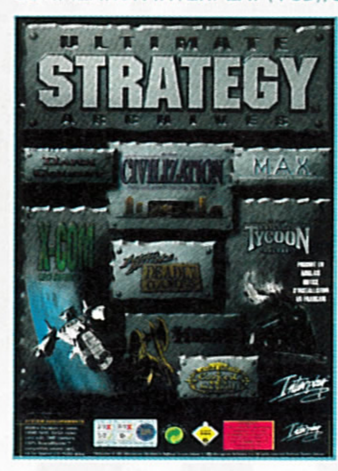
PAR WANDA

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Et moi qui croyais que les éditeurs passaient leurs étés à se dorer la pilule sur des plages paradisiaques, grâce à tous les sous qu'ils vous pompent régulièrement ! J'avais tout faux. Ils ont sorti trois tonnes de petits prix cet été. Et du coup, j'ai été obligée de sélectionner encore plus impitoyablement que d'habitude. Je vous livre en vrac ces quelques infos qui pourraient quand même vous intéresser : Daggerfall, ce chef d'œuvre absolu du jeu de rôle, déjà sorti à 99 francs il y a quelques mois en Collection Classique Ubi, est revenu au même prix mais avec le nouveau look de la collection (toutes les excuses sont bonnes pour vous reparler de ce jeu fantastique). Dans la même collection, Ubi Soft a sorti à 99 francs une compile Might and Magic 1 à 5 (en VF, hélas), de même que Heroes of Might and Magic II. La LucasArts Collection s'est enrichie d'une Trilogie Monkey Island que je trouve quand même un peu chère : 299 francs. Et enfin, pour les fidèles d'Alerte Rouge, Missions Tesla regroupe les deux add-on Missions Taïga et Missions M.A.D. pour 149 francs.

ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES

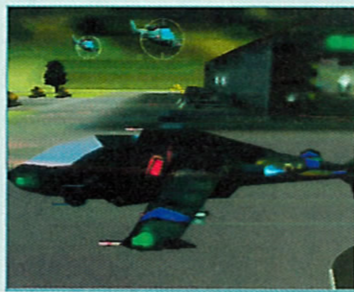
COMPILATION INTERPLAY (4 CD), 249 FRANCS, PENTIUM 133



Attention : Interplay a sorti deux compiles en juillet. L'autre s'appelle Triple Conflict et propose Conquest of the New World, Warcraft et M.A.X. pour la modique somme de 199 francs. A première vue, ça semble correct, non ? Eh bien non : c'est de l'arnaque pure et dure ! Otez Warcraft et mettez à la place Civilization, X-Com (le premier : UFO Enemy Unknown), Heroes of Might and Magic, et Jagged Alliance Deadly Games, et vous voilà avec une compile qui ne coûte que 50 francs de plus que l'autre et dans laquelle vous trouverez aussi Dark Colony et Railroad Tycoon. Extraordinaire. Il n'y a pas d'autre mot pour exprimer la qualité de cette compile. Merci m'sieur Interplay. Ce que vous venez de faire là, comme ce que vous aviez fait il y a quelques mois avec le tout aussi incroyable Ultimate RPG Archives, c'est... Extraordinaire. Dites, vous nous en réservez encore beaucoup des comme ça ? Parce qu'à ce rythme, il va falloir trouver un moyen pour rallonger les journées.

EXTREME ASSAULT

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 129 F, PENTIUM 166 + 3DFX



Encore une occasion de réparer les erreurs du passé : ce petit bijou de l'arcade pure et dure vous fera passer de bons moments à massacrer tout ce qui bouge depuis votre hélico. (voir Joystick 85)

DARK REIGN

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 166



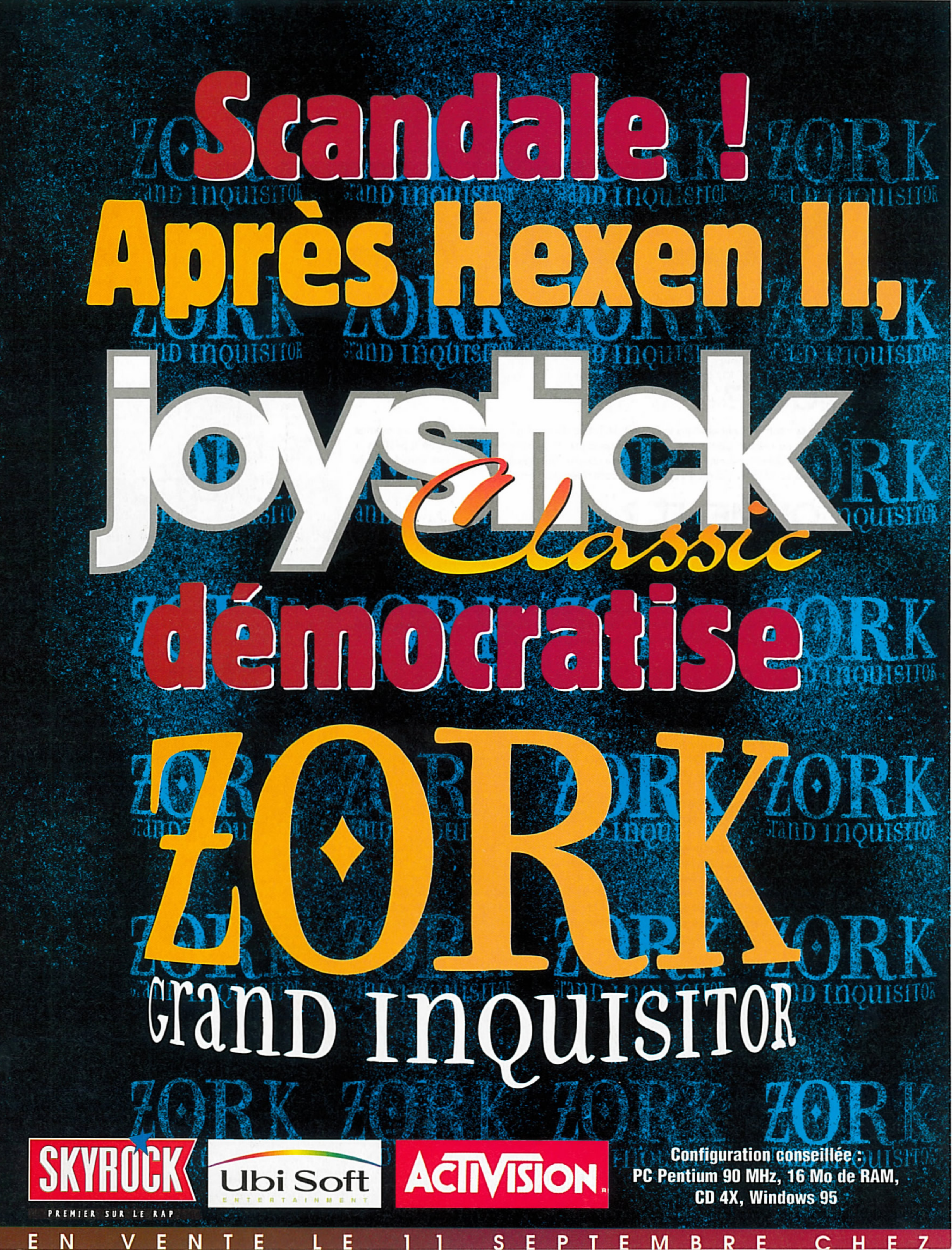
Un peu occulté lors de sa sortie par le plus austère Total Annihilation, cet excellent titre de stratégie temps réel, signé Activision, plaira à tous ceux qui aiment les ambiances à la Starcraft et les unités fun à forte personnalité. (Joy 86)

REALM OF THE HAUNTING + ARCHIMEDEAN DYNASTY

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 129 F, PENTIUM 133



Action en 3D, tel est le point commun de ces deux titres. Le premier est orienté aventure, et mélange avec bonheur les ambiances médiévale et moderne. Le second se la joue plutôt stratégie, et vous plonge dans une intrigue futuriste et aquatique très réussie. (Joy 77)


Scandale !
Après Hexen II,
joystick
Classic
démocratise
ZORK
Grand Inquisitor
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
ACTIVISION
Configuration conseillée :
PC Pentium 90 MHz, 16 Mo de RAM,
CD 4X, Windows 95
EN VENTE LE 11 SEPTEMBRE CHEZ

NETNEWS

Bob Arctor / Iansolo

CHEVAL DE TROIE 2.0

QUOI ?

Le petit farceur qui avait commis le Cheval de Troie, dont on vous avait parlé dans ces mêmes pages, est de retour. Soit il était dans l'impossibilité de partir en vacances, soit il préfère la moiteur du développement d'applications à la copulation estivale. Il a amélioré son cheval de Troie, qui cette fois, a droit à l'appellation contrôlée de "virus".

COMMENT ?

Son programme s'est encore amélioré, et est désormais nanti de fonctions plus dérangeantes. Désormais, il ne se contente plus de placer un cheval de Troie, mais comporte un "installeur de virus" permettant d'infecter n'importe quel exécutable. À savoir que n'importe qui peut infecter un fichier .exe win32 (cela rajoute une centaine de Ko à l'application) pour vous le repasser par la suite et se balader sur votre ordinateur comme si de rien n'était. Il permet aussi de faire du spoof d'IUN et donc d'utiliser ICQ à des fins abjectes (enfin, selon les critères judéo-chrétiens standards en matière de piratage et d'ICQ).

QUE FAIRE ?

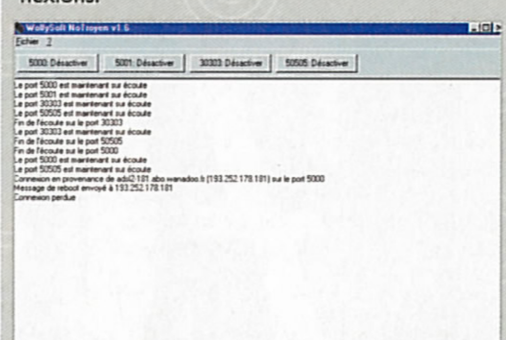
Ne pas se balader sur des channels IRC craignos (warez, "democoders"). Ne pas accepter de programmes exécutables, sauf s'ils viennent de vos parents. Ne plus sortir de chez vous. Sinon, en cas d'infection, vous munir de programmes qui éradiquent le Troie (peu nombreux et assez inefficaces), consulter une page web sur la sécurité (voir ci-dessous) ou utiliser un soft tel que NoTroyen (voir ci-dessous aussi) .

OU S'INFORMER ?

Mica, un lecteur fort attentionné, nous a envoyé une adresse d'une très bonne page sur la sécurité. http://users.turboline.be/ben/. D'habitude, ce genre de page n'est qu'un prétexte moisi pour placer quelques liens warez tout en donnant bonne conscience au provider qui l'héberge. Mais cette fois-ci, la chose est écrite de façon très sérieuse, parle abondamment des nukes, du cheval de Troie et distribue tous les softs et patches afin de s'en protéger (pendant quelques temps, jusqu'à ce que la prochaine version du virus sorte ou que son auteur soit placé en maison de correction).

LE CHOIX DE LA RÉDACTION

De tous les programmes de protection des ports, Notroyen est le plus apte à la lutte contre le Troie, dont nous vous parlons. Il agit en bloquant des ports sensibles (5000, 5001, 30303, 50505), mais a un double effet qui fait rebooter le crétin qui tente de rentrer par ces derniers. Un log vous informe de toute intrusion et de tout reboot. C'est assez rigolo et plutôt jouissif. Le meilleur moyen de le tester est d'aller sur un channel IRC rempli de lourds (genre #lourd-fr) et de lancer à la cantonade "Eh les gars, je pense que je suis infecté par un cheval de Troie !" puis de compter les déconnexions.



Tiens, un gars qui a une ADSL a tenté une intrusion et a rebooté. On le connaît pas, lui ?



QUAKE 2 ÇA BOUGE

Il existe désormais une page Web qui recense les serveurs QuakeWorld et Quake 2 en France : http://www.fondation.com/quakefr/html.servers.htm. Cette liste est assez récente, et risque de devenir une page de référence. Ainsi, chaque possesseur de serveurs réguliers devrait-il pouvoir faire de la pub pour ses serveurs. La communauté quake.fr sur irc a changé de réseau. Elle batifole désormais sur Quakenet (exemple de serveurs : irc.uk.quakenet.eu.org ou encore fragzone.se.quakenet.eu.org) toujours sur le channel #quake.fr

Base Echo, l'Association Francophone de Joueurs Online, a pris de l'ampleur puisqu'elle compte désormais 90 membres. Au programme : tournois de Quake 2, campagnes Dark Omen et Interstate'76, entre autres. Le nouveau classement est basé sur un système ELO. Un très beau site, qui plus est. http://surf.to/baseecho

Le site "Everquest La Source" propose presque tout le site everquest.com traduit en français. Ainsi que des news, un forum, des articles, etc., sur le futur jeu de rôles Online de Sony http://www.lasource.net/eq

Arno a créé un tournoi sur ce fabuleux jeu qu'est Quake 2. Qu'a-t-il de plus que les autres ? Il est uniquement basé sur les duels, et ça se joue comme une Coupe du Monde (avec des poules éliminatoires jusqu'à la finale). Ça se trouve sur : http://home.nordnet.fr/~awissart

Ça va être short au niveau délai, mais bon. Une partie se déroulera les 5,6 et 7 septembre à Grenoble. Ce sera la première édition de la RTS Party - the Return To the Source. Pour plus de renseignements :
e-mail : rtsparty@mygale.org web : http://RTS-Party.imag.fr

Dante a fait un site avec des tonnes de patches pour Quake 2. Hop ! même que ça se trouve au : www.mygale.org/05/dante/index.shtml

Si vous pensez pouvoir supporter deux secondes de hard en boucle, allez voir le site de Drake M. et Vasquez J., plutôt branché Alien au : http://www.mygale.org/05/drakem/

Duke 98 a fait Game Area, un site dédié aux jeux vidéo comprenant notamment des tests : www.altern.org/duke98/index.html

Mafiou tient à jour une liste ICQ de joueurs de Starcraft, entre autres délires : www.mygale.org/04/mrx

Un endroit maléfique et verdâtre... le site d'Unreal-FR avec tout le nécessaire sur le super shoot du même nom. Fix et Darkam vous attendent au : http://www.fondation.com/unreal/

Avant même que Mankind ne soit opérationnel, Mohart Goodwin s'intronise leader de The Celestial Star, un clan des mercenaires de Mankind au :
Http://members.xoom.com/PlasMaster

Les futures nouveautés de Heroes 3 sur deux sites bien connus des amateurs du genre : http://www.mygale.org/00/dragons
http://homer.span.ch/~spaw2069/

«World Airways» (WAW), compagnie virtuelle pour FS98 dont le site est sur le : http://waw.zarcrom.com/index2.html

Un clan réservé exclusivement au jeu en réseau local ! Ça tombe bien. Le clan Nuit Blanche (Quake, Starcraft, etc) recrute sur Boulogne-sur-Mer et alentours : http://www.mygale.org/~clannb

Entièrement en français, «Les mondes d'Origin» propose une «vidéographie» complète des productions Origin, une chat-room, une mailing-list... Il permet de télécharger patches, nouvelles missions, aides, utilitaires, etc, pour vos jeux favoris : http://www.mygale.org/~hellai/

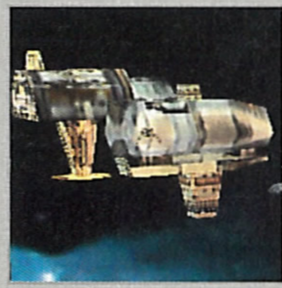
TownGames est un site de jeu francophone essentiellement dédié aux jeux multijoueurs. Vous pourrez y trouver infos, downloads, patches, stratégies et surtout des ladders. http://www.towngames.com

Encore une guilde pour Mankind qui, décidément, déclenche les passions. Imaginez : le jeu n'est même pas encore lancé, et déjà des clans se mettent sur la gueule. http://arcades.le-village.com/fondation/

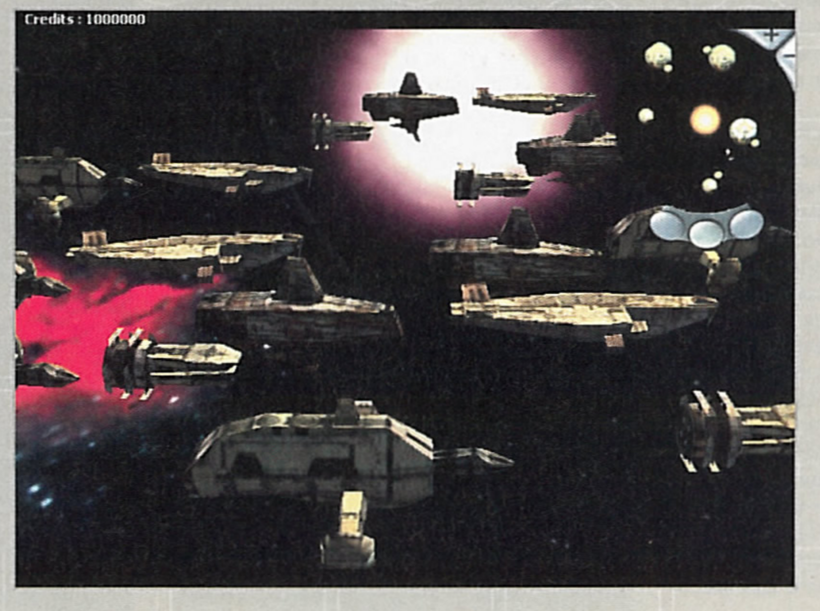
MANKIND
BIENTOT EN ORBITE



Mankind, le jeu de conquête galactique online des Français de Vibes fait chauffer les boosters. Embarquement imminent. Deux petits mois de retard pour le bêta-test. Aujourd'hui, la date de sortie est arrêtée au 1er novembre. En attendant, le jeu a méchamment évolué. Il y aura à peu près 150 unités pour construire, se battre et se balader... Et puis Vibes aurait trouvé mieux qu'un éditeur : des coproducteurs. Mais comme rien n'est signé : "motus et bouche cousue".

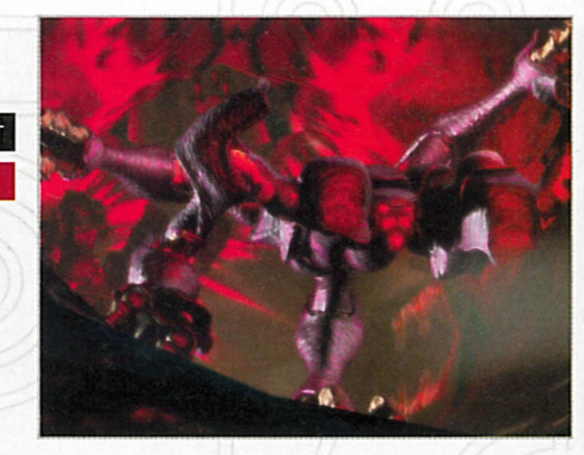






Freespace en réseau : pour l'instant on reste sur notre faim. Le mode multijoueur n'est pas encore tout à fait au point, tant au niveau des options qu'au niveau du serveur Parallax. Le nombre des missions est faible. Dommage, mais les mois à venir devraient voir se développer de nouvelles missions grâce à l'éditeur.

KIKA



FREESPACE



Un PC, un joystick et c'est parti pour la grande aventure spatiale. Freespace, après une campagne solo complexe, offre un mode multijoueur qui ne dépareille pas.

Trois types d'options sont proposées. Mode coopératif, par équipe et combat rapproché. Laissez tomber tout de suite le combat rapproché. Dans la version commercialisée en France, il n'existe pas. Il verra sans aucun doute le jour sous forme de patch dans un mois ou deux.

Les deux autres modes supportent jusqu'à douze joueurs. Les missions sont conçues dans le style du mode campagne solo. Elles vous mettent aussi bien dans la peau des Terriens, des Vasudans ou des Shiven. L'intelligence y joue en règle générale un rôle non négligeable. Elle dirige les croiseurs des différents camps, les chasseurs supplémentaires et les vaisseaux non combattants. La plupart du temps, le nombre de vaisseaux, lors d'un combat, est assez important. Du coup, les missions à deux deviennent vite des parties de cache-cache. Difficile de retrouver son allié ou son ennemi parmi les autres. Certes son nom apparaît quand son vaisseau est sélectionné, mais pour arriver à lui il faut détruire les autres. Sur le serveur, on trouve de la compagnie pour se faire des belles parties à douze, mais le lag est très important. De temps en temps, vous vous retrouvez éjecté sans aucune raison. Le mieux est de jouer en réseau local. Une petite soirée PC entre amis, c'est sympa. Comptez des pizzas et de la bière pour quatre personnes minimum, en dessous les parties sont souvent inintéressantes. Croiseurs contre croiseurs avec leurs chasseurs, les uns jouent les défenseurs, les autres les attaquants. Vous naviguez dans de véritables mêlées. Elles vous permettent de vous livrer à des duels tout en essayant de remplir les objectifs qui vous autoriseront à de faire le cake avec vos belles médailles sur le site de Parallax.

La présence de l'IA n'est pas dérangeante. Elle offre des tactiques assez vicieuses. Ainsi, pour latter un collègue bien meilleur que vous qui vous bute pour la troisième fois, amenez-le donc sous le feu de votre croiseur, il comprendra sa douleur quand une flopée de missiles lui arrivera dessus. Vous pouvez y ajouter les vôtres sans problème, car le vaisseau de réarmement viendra à la rescousse vous refaire le plein.

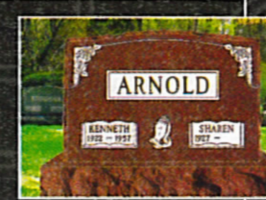
Pensez à lire le Read Me. Je sais c'est souvent la



pasnet

Mr Bob Arctor, et Mr Gana ont la douleur de vous faire part du retour à Dieu de Howard Bulot en son domicile du 115, rue de Vichy : titulaire d'un DUT d'ostreyomorphologue clinique et d'une chaire de dompteur de chien à la Sorbonne, il s'était distingué au concours Lépine de 1958 avec son rond de serviette octogonal. La cérémonie religieuse aura lieu au bar "Chez Lili", le 3 septembre 1998 à 23 heures 30, et sera animée par Vulva, la danseuse aux serpents.

Dessine des tombes 3.0



Quoi de plus agréable, après une bonne journée de travail au bureau, que de rentrer chez soi, d'allumer son PC et de réaliser une belle sépulture sous Monu-Cad. Le pack Monu-CAD (incluant Monu-Render) est un bundle de logiciels destinés à concevoir en 3D des pierres tombales, des stèles, des caveaux et autres délices. Monu Render, quant à lui, inclut tous les outils pour intégrer l'objet mortuaire avec un fond réaliste (voir photo). Malheureusement pour votre grand' tante qui devra encore patienter un peu, Monu-Cad n'est disponible que sur Internet au http://www.monu-cad.com/home1.htm

Au 4ème top, il sera... Arghhh



Pour ne pas être pris de court, vous pouvez désormais, grâce à la Death Clock, connaître très exactement la date de votre mort ou celle de votre entourage. Ainsi, lors des trop tristes repas de famille, vous pourrez dire "J'étais sur le Internet, et vous savez quoi, mamie, vous allez mourir dans dix-sept minutes ! Juste avant «Question pour un champion»... c'est trop bête, non ? Humm, délicieuse cette dinde, j'en reprendrai bien une tranche... elle est à l'heure, votre pendule ?"

Dr Maboul



Hier soir, j'ai découpé un homme dans mon salon. Pas de sang sur les mains, pas de cris qui dérangent les voisins, pas de problème de stockage ou d'odeur, pas de remords, pas d'ennuis avec la police... C'est ici qu'on ampute http://visiblehuman.epfl.ch/start_fr.html

Error 404

C'est sur cette page que viennent s'échouer les liens morts, après avoir traversé des milliards de kilomètres de câbles réseaux et de routeurs. http://www.mindspring.com/~hobrad/deadlink.htm

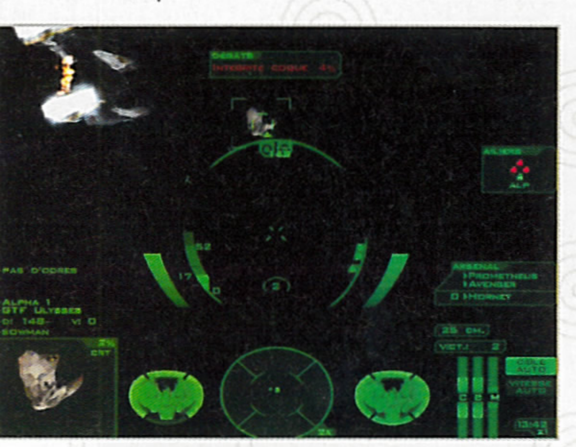
Dead Links R.I.P.

The Graveyard of URLs





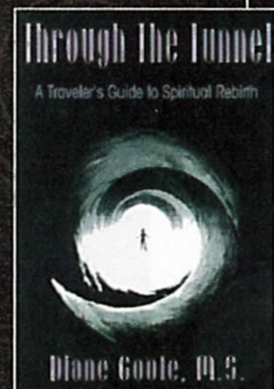
dernière chose que l'on lit. Pourtant, il remplace avantageusement le livret pour vous expliquer comment jouer en réseau local. Freespace n'accepte pas l'IPX, vous devez utiliser une adresse IP.
Les missions proposées sont peu nombreuses. Mais FRED est là pour vous aider. FRED est l'éditeur de missions compris avec le jeu. Il s'installe sur votre disque dur en même temps que Freespace. Ne cherchez pas dans le menu, il n'y est pas. Rendez-vous plutôt dans le dossier Freespace. Vous l'y trouverez avec une aide à lire absolument avant de commencer quoi que ce soit. Son utilisation n'est pas évidente du premier coup. Des suppléments d'info sur le Net vous indiqueront comment créer vos missions multijoueur. Mais attention, tous les sites sont en anglais pour l'instant.
Voici plusieurs d'entre eux, où vous trouverez tout ce qui vous manque. Aucun n'est en français, pour l'instant. Avis aux bonnes âmes...



http://freespace.battle-zone.com/webring/
Ce site vous montre de tout : explication pour utiliser l'éditeur, screenshots et surtout une tonne de liens. Les missions ne sont pas oubliées. Il vous en propose pour l'instant une dizaine, mais attend que vous postiez les vôtres.
http://www.sentry-tech.com/arsentia/strobe/
Celui-ci fait plus figure de galerie d'images, mais il détaille aussi les vaisseaux, les fichiers d'upgrades et autres utilitaires.
http://www.barrysworl.com/freespace/
Des missions, des liens, des news : ce site vous donne une multitude de détails sur Freespace.
Et bien entendu, le site du développeur http://www.volition-inc.com
Le site pour s'inscrire sur le serveur http://www.parallaxonline.com/



N.D.E. Juke Boxe



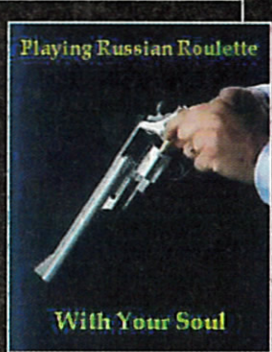
Le NDE « Near Death Experience », vous connaissez ? Mais si, vous savez ces gens qui sont proches de la mort et qui se retrouvent dans un grand tunnel avec une lumière paradisiaque à son autre bout. Personnellement, j'ai toujours cru que cette lumière était celle d'un RER qui arrivait, mais qu'importe, ces gens-là entendent aussi de la musique angélique. À peine revenus de ce curieux séjour, ils ont tenté de reconstituer les morceaux qu'ils avaient entendus là-haut. Le NDE juke-box est au http://www.mindspring.com/~scottr/nde/music.html

Cryonics



Depuis les années 50, la cryogénie est une "science" permettant hypothétiquement de conserver un corps humain mort dans du froid et d'attendre quelques années avant de le ressusciter. Contrairement à ce qu'on croit, il y a très peu de célébrités (connues) qui ont choisi cette option et raqué plus d'un million de francs pour être refroidis à -120° C, mais on murmure que l'un des auteurs de Fallout aurait payé pour faire le grande plongeon après sa mort. Pour tout savoir sur la cryogénie : http://www.cryonics.org/index.html

Roulette



On murmure que la roulette russe a tué plus d'ivrognes que la Révolution d'octobre d'innocents. Nous aussi, grâce aux délices du Web, nous allons pouvoir nous adonner à ce sport qui nous fera partir la tête haute et la cervelle par terre. Au http://www.users.kih.net/~jnhill/russ.html, vous trouverez une simulation de roulette russe. Joystick décline toute responsabilité quant aux incidents qui pourraient survenir...

Telex........................

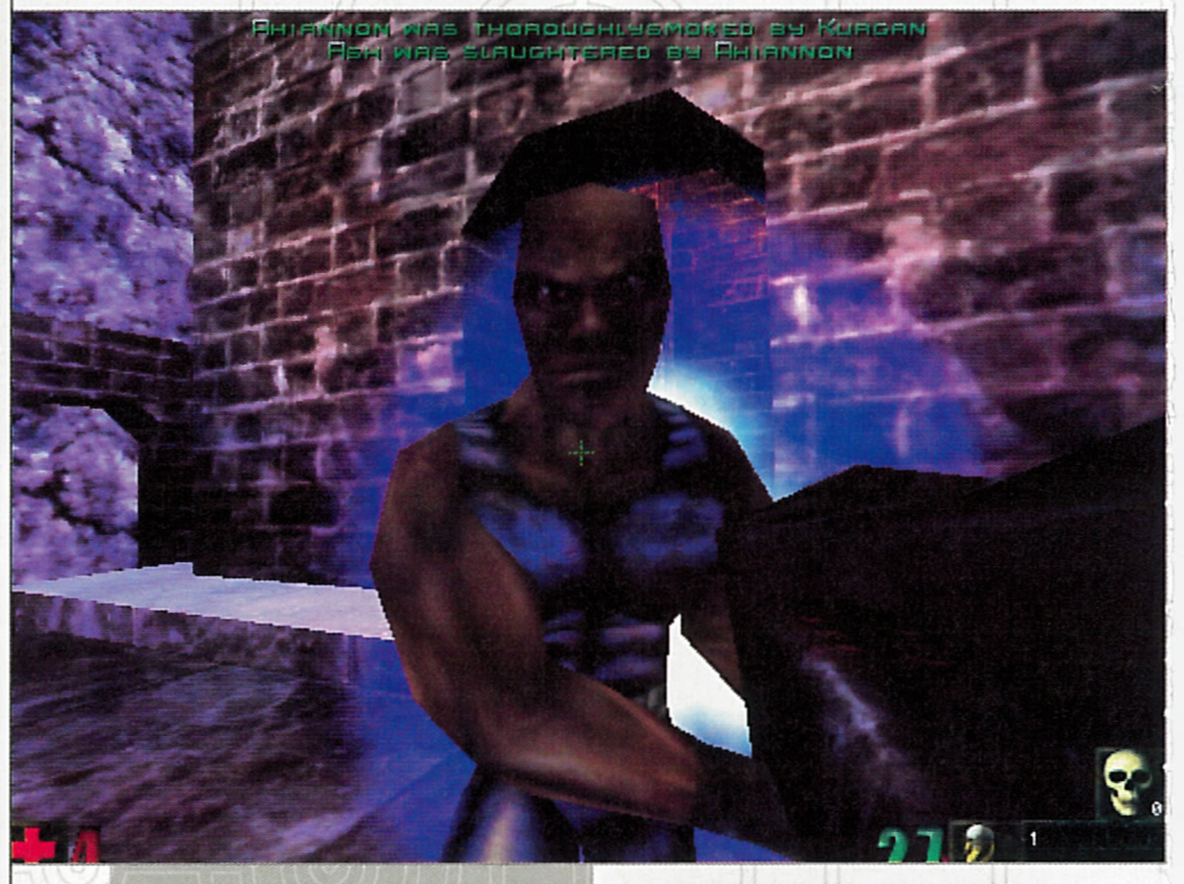
- Le premier moteur de recherche de sites officiels http://www.officialsearch.com/
- Le musé du tapis de souris est ouvert http://www.expo.hvu.nl/ajvdhek/
- Pour ne plus jamais perdre à chi-four-mi http://www.worldrps.com/index1.html. Rectification, je viens d'essayer avec pom2ter le combo imparable du champion du monde. J'ai perdu.

•RÉSEAU

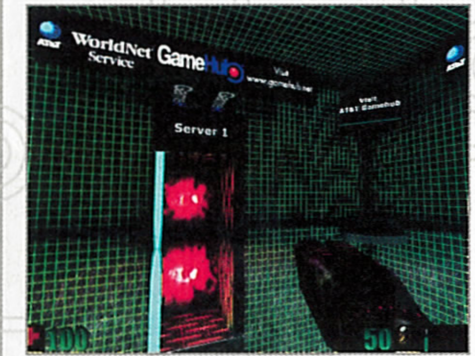


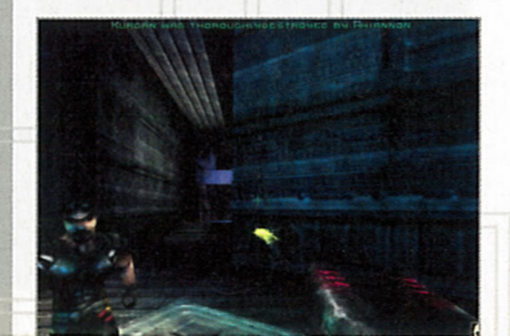
Unreal est à l'heure actuelle le meilleur Quake-like disponible, mais, et le " mais " est de taille, ce titre honorifique ne s'applique qu'au mode solo. Car pour ce qui est du mode multijoueur, c'est malheureusement une autre histoire. Récit d'une désillusion.

FISHBONE



Fabuleux, prenant, superbe, et magnifique. Voilà ce qu'est Unreal pour le joueur solitaire perdu au fin fond de sa Creuse natale, dans une ferme où il fait pédaler des cochons pour fournir un peu d'électricité à sa bécane. L'homme est heureux, il joue, il flippe, il prend son pied. Puis un jour, France Télécom, notre ami de trente ans, toujours prêt à racketter son prochain avec un rare professionnalisme, vient installer le téléphone à notre homme des bois. L'Internet multimédia du cyber Online Gaming lui permet alors de s'ouvrir au monde, tel une palourde pas fraîche dans la formule « Ocean Sauvage » de Léon, 59 F intoxication alimentaire comprise. Le type se dit : " Tiens, Unreal est tellement bien en solo, qu'est-ce que ça doit être en multijoueur ! ". Qu'il se dit. Les cochons, eux, se disent rien, de toute façon ils sont toujours en train de pédaler. Paul - appelons-le ainsi pour préserver son anonymat - tente alors l'aventure, tout excité de se mesurer à une foule d'adversaires cosmopolites. Paul se rend sur la page officielle du jeu, sur laquelle sont affichés quelques serveurs actuellement valides (http://master.unreal.com/).

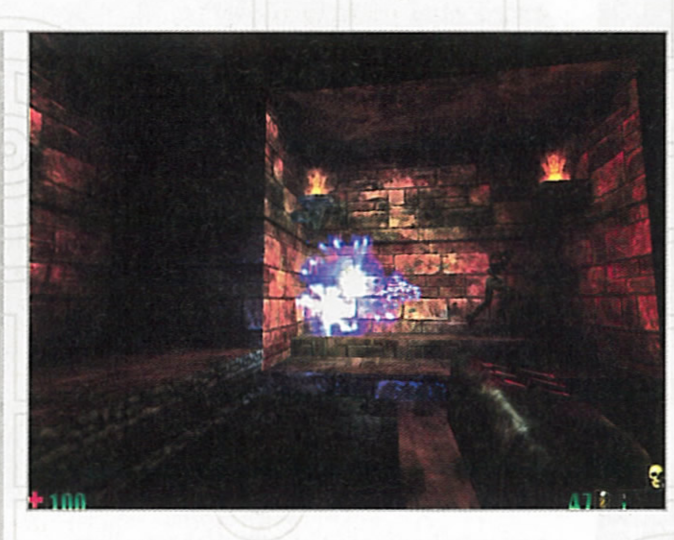




REAL

HUMMM, Y A PAS FOULE !

Il choisit une (des rares) partie dans laquelle une dizaine de participants s'activent la gachette, et il attend. Quelques secondes suffisent à le projeter dans le niveau dédié au deathmatch, et Paul est aux anges. Au premier sens du terme d'ailleurs, puisqu'il vient de se faire écharper la couenne par un tir qu'il n'a même pas vu venir. Bizarre. Il tente alors de se déplacer pour aller ramasser une arme qu'il a vu un peu plus loin. Il passe dessus. Et rien. Il a toujours les mains vides. Une bonne poignée de secondes plus tard, l'engin de mort apparaît enfin, tandis que Paul évite les agressions adverses comme il le peut. L'heure étant venue de riposter, il se retourne d'un seul coup et tire frénétiquement sur ses ennemis. Et rien. Ce n'est encore que quelques secondes plus tard que les balles fusent du canon, mais trop tard puisque leur cible s'est déjà barrée. Paul se dit que ce lag est insupportable, et qu'il va aller sur GameSpy, afin de choisir des serveurs dans lesquels le ping n'est pas trop élevé. Les concepteurs d'Unreal déclarent que leur bébé est jouable avec un ping de 300, suffira de choisir ceux qui s'en approcheront. Mais encore faudrait-il que des serveurs soient valides, car malheureusement il ne trouve aucun ping en dessous de 9999. Y'a comme un blème.



UNREAL EST ACTUELLEMENT UNE UTOPIE EN RÉSEAU

Bon. Il se souvient alors qu'il existe une bêta d'un patch censé améliorer cette histoire de lag (http://unreal.epicgames.com/versions.htm). Il l'installe et se rend compte que ça tourne un peu mieux, mais que cela reste injouable. Il appelle alors son ami Roger pour qu'il se transforme en serveur, et lui demande son IP (seul moyen de jouer en réseau), afin de le rejoindre. Ils sont deux dans la partie, habitent à cinq mètres l'un de l'autre, mais rien n'y fait, c'est pas toujours jouable. Et là Paul se dit vraiment que c'est top con. Le jeu est génial, les niveaux deathmatchs sont variés et parfaitement pensés, le système de Portal marche très bien (possibilité de changer de serveur en cours de partie en passant dans une sorte de téléporteur), on voit réellement les armes que portent les ennemis. Mais tout foire parce que ce soft est tout simplement un boulet en réseau, à moins de se forcer et d'anticiper un maximum sur tous les mouvements ennemis. Une vraie horreur. Autant jouer avec les bots, c'est nettement plus amusant puisqu'eux, au moins, sont bien programmés. Du coup, Paul a laissé tombé, il a fait enlever sa ligne téléphonique, il a débranché son PC et est parti à la pêche. Il se dit que peut-être il réessaiera lorsque le patch sortira en version finale. Peut-être. Les cochons espèrent que non.



Death Turf



Les Celebrity Polls sont l'apothéose du jeu de mauvais goût. Comme au turf, les participants parient sur les célébrités qui passeront prochainement dans l'au-delà. C'est ainsi que Roy Rogers et sa vieille carne, Franck Sinatra ou encore Pol Pot ont chacun rapporté un maximum de points aux parieurs avisés. Dans la liste des favoris au grand départ, on compte Boris Yeltsin, Macauley Culckin, mais aussi le général Pinochet. Celebrity Polls au http://students.ou.edu/D/Philip.D.Dalton-1/, les règles au http://www.melodyr.com/poolrules/, et les vainqueurs au http://www.melodyr.com/winners/

Elvis sans fin



Pour continuer dans le Bottin mondain, sachez que même mortes, Mère Theresa, Elvis et Lady Di continuent d'arpenter le monde pour des raisons diverses et qui nous resteront sans doute inconnues. La liste des témoignages troublants et authentiques de personnes dignes de foi peuvent se trouver au http://www.deadelvis.com/sighting/seedead.html, au http://www.deadelvis.com/sighting/see_di.html et au http://www.deadelvis.com/sighting/see_mt.html. En remontant un peu sur la page, on trouvera des exemples de cartes postales à envoyer à nos chers défunts.

Face de mort

Le http://www.savini.com/ n'est rien d'autre que le site de Tom Savini, le grand spécialiste des masques, maquillages et effets spéciaux d'Hollywood depuis "Le retour des morts vivants". On le voit aussi souvent en guest star dans des films tels que "Une nuit en enfer". Sur ces pages, on apprendra à se grimer en zombie pour les fêtes, mais aussi à s'ôter un ou deux membres, et ceci sans douleur.



Telex........................

- Un site français sur le kitsh, le has been, le ringard, le pas frais, le moisi http://wwwperso.hol.fr/~pbascoul/
- Pour tous les fan du Hollerin (et je sais que vous êtes nombreux) http://sunsite.unc.edu/hollerin/hollerin.htm
- Toutes les vidéos des fausses pubs de les Nuls sur http://www.sdv.fr/pages/ls/multimedia/europe1/multimedia.html. Que des perles ! (Au passage, je cherche des sites sur Objectif nul...).

ULTIMA ONLINE, SUITE ET... SUITE





À peine le dernier patch anti PK vient-il de tomber, que Origin annonce la réalisation de The Second Age, un Add-on/Extension pour Ultima Online. Le principe est simple et connu comme le loup blanc depuis Ultima 7, Serpent's Isle et Forge of Virtues : on crée un monde (Brittania) et on lui fait émerger un nouveau territoire à explorer pour le plus grand bonheur des petits et des grands. Eh oui, Second Age est un nouveau continent, avec tout ce que cela implique d'excitant : de nouvelles terres où folâtrer comme pendant le bêta test, de nouveaux animaux des forêts me cassant la gueule au détour d'un chemin de terre de merde, de nouveaux NPC autistes. Bref de quoi remettre un peu la chose à plat. Mais on en vient à se poser plusieurs questions, notamment celle portant sur la pertinence de la sortie d'un add-on alors que les problèmes de lag sur les serveurs américains subsistent. Pour tenter de répondre à cette légitime interrogation, les amis d'Origin ont d'ores et déjà fait une annonce officielle du lancement de serveurs au japon (bof !) et en Europe, à notre grande joie ainsi que celle de joueurs américains qui accusaient les Nippons, les Australiens et les Européens d'être responsables de la lenteur du jeu. Pour marquer encore plus l'ouverture vers l'étranger, Second Age va intégrer un traducteur automatique (non vous rêvez pas, eh oui, aussi en gaulois), qui permettra au moindre boutonneux de venir traîner ses guêtres sur les prairies yankee virtuelles.

COMBIEN ÇA VA COUTER ?

Mauvaise nouvelle, dans tous les cas il faudra mettre la main à la poche. La version complète comprenant Ultima online, Second Age et tout ce qui s'est fait à ce jour est disponible en précommande pour 300 F (plus 60 F de frais de port). Les possesseurs d'Ultima Online ne devront payer que 120 F afin d'upgrader, mais ils se priveront de la jolie carte en tissu (toujours cousue par la mère de Garriott) et des quelques heures gratuites incluses dans le pack complet. Y aura-t-il un beta-test ? La réponse est oui, mais comme au Queen, un soir de concours de beautés travesties, sur invitation seulement. Eh oui c'est comme ça, le « Are you with us ? » risque de se transformer en « Where you a sucker last time? ». Bien peu de chance en effet que les preneurs de tête soient sur le carnet de bal de Richard, mais bon y serons-nous aussi ? Rien n'est moins sûr.

QUELLES SERONT LES AMÉLIORATIONS ?

D'après Owo.com, on parle de nombreuses nouvelles créatures (dont une que l'on pourra chevaucher), d'une nouvelle interface refaite à la sauce plein écran et... d'une nouvelle fonte. Mais le principal atout sera bien sûr de nouvelles terres à explorer, de long en large, et des clairières vierges où villes et villages ne demandent qu'à se monter.

Ceux qui ne veulent pas upgrader ne profiteront pas des améliorations techniques et ne pourront pas accéder aux nouvelles parties du monde, ce qui va donner lieu à des dialogues plutôt cocasses : « Eh Roger, tu me rejoins à New Britanin? » « Euh, non j'ai pas le temps, désolé ». « Ben euh, viens on s'amuse bien quoi ! », « Ben ouaip mais en fait j'ai pas acheté Second âge... », « Ouah la honte ! allez va donc crever à Trinsic » . Cocasse au possible.



Ultima Reascension



Une news envoyée par Mils (dont le site du http://perso.club-internet.fr/mils/main.html est à visiter) a attiré notre attention sur une lettre que Richard Gariott avait publiée dans un magazine américain au sujet des problèmes (démission de deux développeurs se disant terrifiés par l'allure Tomb Raider que prenait le jeu) d'Ultima 9.
Voici quelques extraits choisis :
« ...Je leur ai dit : eh les gars, vous n'avez pas idée de la façon dont on conçoit un jeu. Soit vous apprenez cela de moi, soit vous partez » (et Gariott de les virer).
« Ascension ne sera pas une sorte de jeu d'action à la Tomb Raider, pas plus qu'il ne sera un jeu d'arcade à la Doom ou encore un jeu de stratégie à la Heroes of Might and Magic. Ce sera l'un des jeux sur les mondes virtuels les plus prenants qui se concentrera sur l'immersion totale dans le monde de Brittania ». Plus loin, richard nous gratifie de quelques considérations sur les jeux de rôles et nous apprend que, selon son concept d'ancien joueur de D&D, F.F.7., Heroes of Might And Magic, Tomb Raider et Diablo n'en font pas partie. Puis il nous rappelle qu'il ne souhaite pas voir un nouvel Ultima 8. Sur ce point, on est clairement du même avis.



Et vient le temps des spécifications qui nous mettent l'eau à la bouche : tous les objets sont conçus en Full 3D. On y trouve un monde virtuel dans lequel on évolue librement sans niveaux ; il y a un point de vue à la première et troisième personne, des couleurs en 16 bits, un modèle de physique (gravité, rebonds), le son surround, le jour et la nuit, les saisons et précipitations, un monde immense, à l'échelle de Brittania, et des dialogue avec les NPC très poussés. En bref, le rêve, mais que va-t-il rester à l'arrivée ?



Middle Earth

Everquest excepté, le jeu de rôles le plus attendu est Middle Earth, l'adaptation du roman de Tolkien en jeu online. Le site de http://www.tolkien-game.com/ nous donne quelques précisions sur ce jeu. Celui-ci supportera plus de 10 000 joueurs simultanés, et le système pour empêcher les abus des player killers est très original (et peut-être utopique) : à tout moment, le joueur peut choisir de mener des mésactions, et à cet instant il devient vulnérable aux coups de poignard de ses compagnons. Dès qu'il en a marre, il lui suffit de désactiver la fonction et de vivre pieusement pendant quelques semaines, histoire de se racheter une conduite. Le monde aura une taille de 20 000 zones (avec un écran en 800*600, une zone représente une vingtaine d'écrans) et restituera la carte de la terre du milieu à la perfection, de la forêt de Mirkwood aux mines de la Moria. On y verra la nuit et le jour, mais pas les saisons, le jeu aura lieu au Quatrième âge, après les événements de la trilogie. Malgré cela, on y trouvera de nombreuses quêtes et aventures. Le bêta test commencera en 1999, et la licence ayant été acquise, des jeux en solo verront le jour. Mais la meilleure nouvelle, selon les développeurs, est que rien n'est plus important que de rester fidèle à Tolkien. On n'en espérait pas moins.

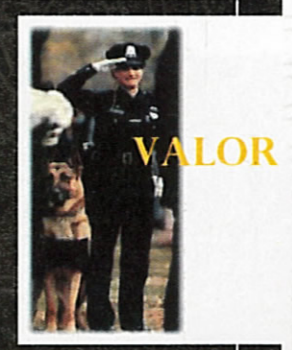
TELEX

INFO JEUX DE ROLES ET EVERQUEST

Le site de francia (http://www.francianews.com/) est décidément toujours aussi bien foutu : des news sur UO et des jeux de rôles micro à ne plus savoir qu'en faire, la plupart du temps traduits en français. En ce moment, on peut y voir un match du mois entre Everquest et Ultima online. Cette fois-ci, c'est un développeur d'UO (le célèbre Designer Dragon) qui nous livre quelques considérations bienveillantes sur le futur jeu Online de Sony.

Virtual Dead Rintintin

Nos amis des forces de l'ordre ne sont pas les seuls à mourir en plein devoir. Preuve en est cette page d'hommage sur les chiens de police américains. On notera les services exemplaires de Sultan, un berger allemand de 5 ans, renifleur de drogue et de culs d'autres chiens, mort en mangeant une boîte de clous rouillés.
http://www.best.com/~policek9/rollcall.htm





On t'aimait Floppy... mais bon, hop poubelle !

Si comme moi vous avez des soucis de rangement avec vos animaux morts, j'ai une solution qui devrait vous plaire : le cimetière virtuel pour animaux. Vous n'aurez plus aucun remords quand vous tirerez la chasse, ou quand vous fermerez votre sac poubelle. Des cimetières d'animaux au http://www.lavamind.com/pet_menu.html et au http://www.dogheaven.com/ et http://www.in-memory-of-pets.com/ et puis c'est tout.



Last Words

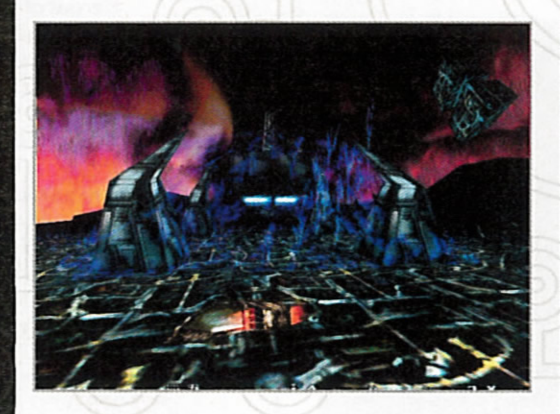
Les sites suivants recensent soit les derniers mots d'hommes, de femmes ou d'animaux morts célèbres. Les derniers mots les plus célèbres étant tout de même "Argh", "Je vous avais bien dit que j'étais malade...", "Mon Dieu, je meurs !", "Rosebud", "Il faut brûler les fausses fac... Arghh", "À bâbord toute !", "Cette viande a une drôle d'odeur ".
http://www.dcs.qmw.ac.uk/~chidgey/Humour/last-Words.html
http://yoyo.cc.monash.edu.au/~mist/Humour/meiss/humor/lastline.html
http://www.ironhorse.com/~rlewis/Humor/memorable.html
http://www.box.nl/~ckamstra/famous.html
http://the-tech.mit.edu/~tomcat/Public/last_words'

- Un grand moment de la Webcam de Joystick sur http://homer.span.ch/~spaw1261/joy/

LE BÊTA TEST D'URBAN ASSAULT

Avant leur sortie finale, nos jeux préférés sont soumis à des essais grandeur nature. But de la manœuvre : traquer les bugs qui auraient échappé à la vigilance des programmeurs, parfaire les fonctionnalités et ajuster la difficulté du jeu. C1S, fan de Microsoft et grand lecteur de Joystick devant l'Éternel, a participé au bêta test d'Urban Assault (en test d[e ce] numéro) et il nous en cause. (Ben, y a pas de quoi frimer. Nous aussi, tous les jours, on fait un bêta test. Même que ça s'appelle Windows.)

IANSOLO



Mi mai, 11 000 joueurs se connectaient à travers 5 sites internationaux pour pouvoir tester Urban Assault. Seulement 200 chanceux auront été sélectionnés, 10 d'entre eux s'étant inscrits en passant par le site de Joystick. (Merci Wanda !) Toutes ces personnes iront rejoindre les 400 bêta testeurs officiels de Microsoft et recevront leur kit de bêta quelques jours plus tard, non sans avoir signé le contrat de non-divulgation si cher à Microsoft.

Quelque 600 personnes se préparent donc à donner leurs opinions et poser leurs questions grâce à un newsgroup dédié. Tout ce petit monde sera sous les ordres du "beta coordinator" de Microsoft. Il nous indique que notre tâche consistera prioritairement à régler le multijoueur, l'IA ennemie et la balance entre les véhicules. Bonne nouvelle dès le départ, tous les testeurs recevront exceptionnellement la version finale du jeu à sa sortie. Après avoir passé quelques nuits blanches dessus, ben on se rend compte qu'être bêta testeur n'est pas une mince affaire. Pour rendre le tout encore plus corsé, de nouveaux fichiers à télécharger arriveront tout au long de la bêta, pour améliorer le jeu qui marche déjà trop bien.

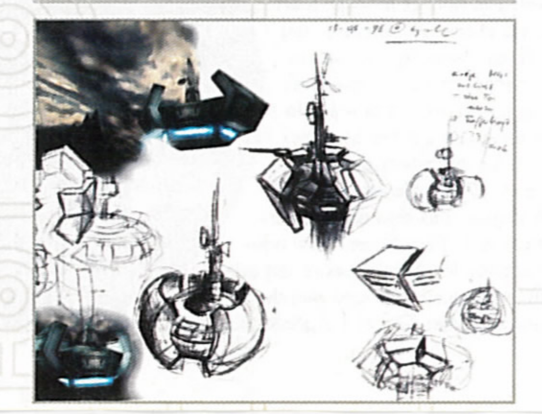
MS REPORT

Rapporter un bug ou une suggestion se fait en plusieurs étapes, et se passe à l'aide de MS Report. Ce petit logiciel va d'abord vous demander tous les détails sur votre configuration, afin d'aider les programmeurs à identifier les causes matérielles possibles du bug : cela va de la marque et du type de processeur à la date du bios, en passant par la taille de vos disques durs et la marque de vos cartouches d'imprimante. Le fichier contient aussi votre numéro d'identification, afin de faire le classement final des "top bêta testeurs". Le moment est venu de décrire le bug. La mission, le moment, les circonstances, tout est bon, car comme ils le disent si finement, 3si nous ne pouvons reproduire le problème, nous ne pouvons résoudre le problème".

INTERNET GAMING ZONE

Après avoir bien maîtrisé le jeu en solo, on peut se mesurer aux autres joueurs humains. Ça passe par Internet Gaming Zone, site Microsoft oblige, dans une salle spéciale réservée à Urban Assault. Le jeu regroupe pas moins de 4 races jouables en multijoueur : les Résistants, Mykoniens, Taerkasts et Gorkovs (+ 2 autres présents dans la campagne solo, la Secte noire et les Sulgogars). Comme d'habitude, les Français sont plutôt désavantagés, non seulement ils doivent se connecter à des heures impossibles pour espérer trouver du monde, mais en plus le lag est souvent très important. 10 Juillet 1998, la bêta est officiellement terminée. Plus de 2 000 messages auront été postés sur le newsgroup, et quelque 250 bugs auront été identifiés. La liste des meilleurs testeurs est également diffusée : les 10 premiers recevront, en plus de la version finale, un CD du jeu avec l'autographe des programmeurs de Terratools. Ils seront aussi inscrits pour les deux prochaines bêta de Microsoft, Close Combat 3 et Age of Empires 2.

C1S



LES BONS PLANS DE JOYSTICK

MAX 2

ÉCONOMISEZ 38 F

Découpez le bon ci-joint, présentez-le dans un magasin Score Games et économisez 38 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

Colin McRae Rally

1 jeu acheté, Joystick remboursé !

GRÂCE À SCOREGAMES MULTIMEDIA

joystick

BON POUR 38 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat des jeux

MAX 2

prix minimum après réduction : 299 F

ou Colin McRae Rally

prix minimum après réduction : 299 F

A présenter dans un magasin Score Games* pour une réduction immédiate, ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.





* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/09/98 dans la limite des stocks disponibles.

*30 magasins en France, adresses sur le 3615 SCOREGAMES

PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Comment lire ce Top Hard ? Et voilà, c'est la rentrée. Pendant que vous bronziez sur une plage perdue, loin de tout PC, les constructeurs ne se sont pas privés pour sortir du nouveau matos, et Microsoft a discrètement lancé son Windows nouvelle mouture. Il était temps, surtout pour les Pentium II qui étaient une vraie galère à installer (OSR 2.5 + patches....). Vous allez rire : un service pack est attendu pour le 18 août.

Bon, assez rigolé. Comme d'habitude, on vous propose trois configurations cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une 3Dfx 2 à la petite configuration, peu importe que se soit la plus chère des cartes 3D. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer. Oui, c'est pas donné), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve) et que chaque config est équilibrée. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des «config qui marchent» dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise ici tous les jours. Libre à vous de les moduler.

Le disque dur

Du nouveau dans les disques durs : les premiers modèles à 7 200 tours/min pour l'UDMA arrivent sur le marché. Leurs performances sont supérieures aux «anciens» 5 400 tours/min.

Config 1 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 280 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 600 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 280 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go(UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 280 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC

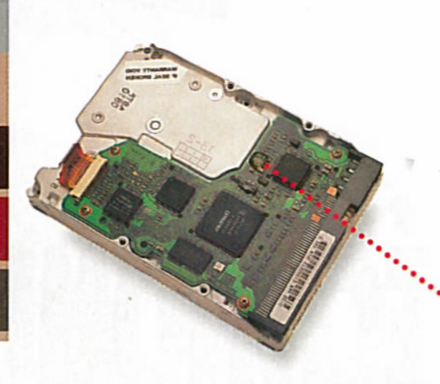
Le modem

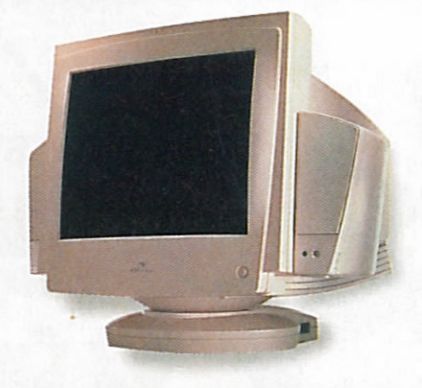
Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 n'a pas encore fait ses preuves. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise-à-jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. NB : Une nouvelle version améliorée du Accura 56K de Hayes est sortie début juin, sous le même nom et dans la même boîte que l'ancienne.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2), 2 000 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC



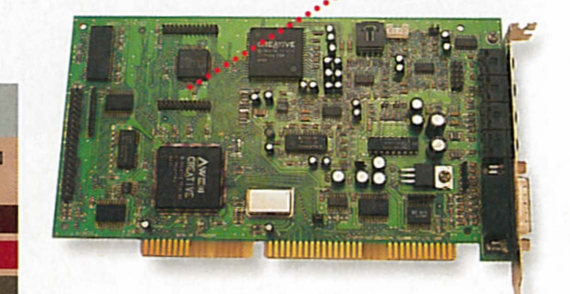


Le moniteur

Config 1 : 17" IIYAMA MF-8617TP, 3 390 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617TP, 3 390 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 5 550 F TTC



La carte-son

Du nouveau dans les cartes son : Creative Labs devrait annoncer en septembre la sortie de sa Sound Blaster 128 PCI. Si vous le pouvez, attendez un peu. Sinon :

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 450 F TTC

Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 580 F TTC

Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 980 F TTC

La carte vidéo

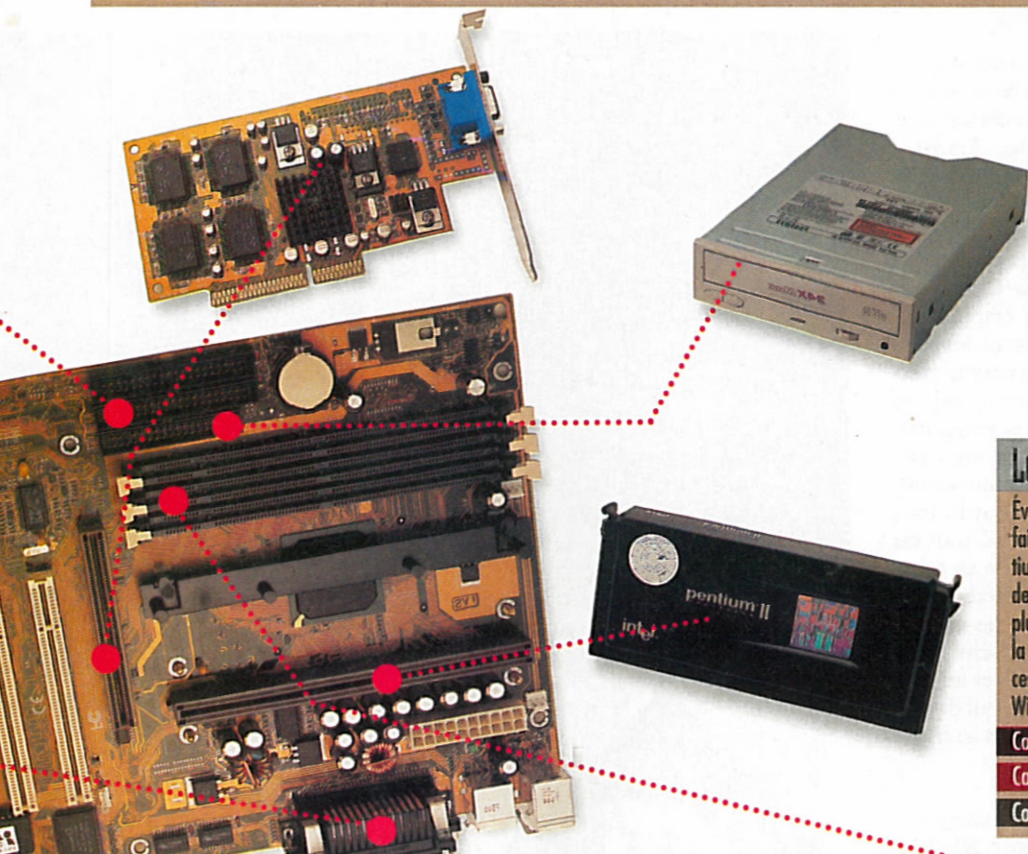
Comme vous pouvez le voir dans les dossiers matos, la nouvelle génération de cartes 3D pointe le bout de son nez. C'est donc super dur de vous conseiller sur l'achat d'une carte 3D. La Voodoo II reste encore la carte de référence (STB BlackMagic, Creative Labs 3D Blaster Voodoo II, Guillemot Maxi Gamer 3D II, Diamond Monster II), pour environ 2 000 F TTC en 12 Mo.
Si vous ne pouvez pas attendre octobre/novembre pour acheter une carte 2D/3D, la G200 de Matrox offre les meilleures performances pour l'AGP. Mais attention : elle semble avoir de sérieux problèmes avec les cartes Super Socket 7 (chipsets Via MVP3 et ALI Alladin V). En version PCI, Guillemot doit sortir le 24 août sa Maxi Gamer Phoenix (3Dfx Banshee 16 Mo) au prix très intéressant de 995 F TTC. Elle surclasse allègrement le G200 (voir bêta test en pages matos).
Pour les plus petits budgets, les cartes à base de Intel 740 sont légion (Guillemot Maxi Gamer 2D/3D AGP, Diamond Stealth II G460, etc.), aux alentours de 750 F TTC. (On peut trouver encore moins cher sur des cartes taiwanaises.) Mais là encore, de très sérieux problèmes d'incompatibilité avec les cartes Super Socket 7 sont à déplorer. (Intel ne fait pas de processeurs graphiques pour les K6, quelle surprise !)
L'incontournable Rage Pro revient avec un bundle XPert98 + de nombreux softs et un DVD, pour environ 900 F TTC.
Pour les heureux possesseurs d'un K6 2 3D Now !, seules les cartes à base de Riva 128, Riva 128 ZX et Rage Pro ont pour l'instant des drivers optimisés (drivers sur le CD 96).

Config 1 : XPert98 (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 600 F TTC
ou Velocity 128 ZX (Riva 128 ZX) de STB, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 2 : Xpert98 (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 600 F TTC
ou Maxi Gamer 2D/3D AGP (i740) de Guillemot, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 750 F TTC
ou Millennium G200 de Matrox, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 990 F TTC
ou Velocity 128 ZX (Riva 128 ZX) de STB, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 3 : All in Wonder Pro (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 280 F TTC

ATTENTION !
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions "boîte". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques ou en vente par correspondance.



Le lecteur de CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en X20. Alors pourquoi pas un DVD-Rom pour pouvoir profiter des DVD-Video, grâce à une carte comme la All In Wonder Pro de ATI qui, outre l'accélération 3D du Rage Pro, offre la lecture des DVD-Video, un Tuner TV et une entrée/sortie vidéo ? Et bientôt, peut-être un jeu sur ce nouveau support ?

Config 1 : Lecteur de DVD-Rom Pionner IDE, 880 F TTC
Config 2 : Lecteur de DVD-Rom Pionner IDE, 880 F TTC
Config 3 : Lecteur de DVD-Rom Pionner IDE, 880 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX), dont la FPU est désormais vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Avec la sortie du Pentium II 450 MHz (5 500 francs), la baisse des prix atteint 20 % sur tout le reste de la gamme des P-II. De plus, les Pentium II à 233, 266 et 300 MHz ne sont plus en production. La sortie des K6 2 3D Now ! à 333 MHz relance AMD dans la course à la puissance pour les jeux. Quant au Celeron, sa FPU en fait un processeur intéressant pour les jeux mais vraiment trop lent pour les applications Windows. Attendez plutôt la sortie du Mendicino (Celeron + 128 Ko de cache).

Config 1 : K6 2 3D Now ! 333 MHz, environ 1 400 F TTC
Config 2 : Pentium II 333 MHz , 2 480 F TTC
Config 3 : Pentium II 450 MHz, 5 500 F TTC



La carte mère

Le choix est le suivant :
- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 PCI et AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le tout nouveau K6 2 3D now ! d'AMD.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 avec bus AGP, dont les points forts sont le DIB (Dual Independent Bus, qui permet des échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive) et surtout la FPU (floating point unit) du PII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. (Sur la carte, les jumpers sont même prévus pour du 800 MHz.) Dernier point : la sortie de cartes PII au format AT (comme la Asus P2L-B) permet de conserver votre ancien boîtier AT. Mais attention au refroidissement. Si vous en avez l'occasion, n'hésitez pas à changer pour un ATX, qui est le format de l'avenir.
SPÉCIAL UPGRADE !
Pour tous ceux qui pensent que leur carte mère à base de chipset HX (Asus P55T2P4) et TX (Asus TX97) est morte, j'ai une bonne nouvelle : en bricolant un peu, vous pouvez vous monter du K6 2 3D Now ! Vérifiez seulement que votre carte mère supporte le 2,2 volts. En faisant fonctionner le K6 2 en 4 x 83 MHz, on obtient 333 MHz. Je ne saurais trop vous conseiller d'aller faire un tour sur le newsgroup des cartes mère Asus : alt.comp.periphs.mainboard.asus

Config 1 : MSI (Microstar) 5169 ou Asus P5A-B (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 800 F TTC
Config 2 : Asus P2B 440BX (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 190 F TTC
Config 3 : Asus P2B 440BX (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 190 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Mais faites gaffe aux prix : la RAM fluctue de façon importante ces derniers temps. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et du K6 2 3D Now ! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière.

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 750 F TTC
Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 750 F TTC
Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 750 F TTC

PAR STÉPHANE QUENTIN

Mais où est donc passé le Rage 128 ?

Suite à l'annonce officielle du 27 août au Canada (avec un mois et demi de retard sur ce qui était initialement prévu), voici quelques petites précisions sur le Rage 128 "le Bon", qui devrait être l'un des meilleurs concurrents du Riva TnT "la Brute". NB : "le Truand" et "les Douze Salopards" seront dévoilés dans les Joystick 97 et 98.

Arghhhh. Comme il doit faire frais au Canada ! J'en rêve, moi qui dois tester mon matos avec du 35° dans les bureaux. Nan, j'déconne... J'ai dû barricader ma porte depuis que j'ai le seul bureau climatisé de la rédac (merci aux deux disques durs du serveur NT qui ont fondu ce week-end). Ils sont tous là, mes amis les testeurs, à gratter à ma porte, la langue pendante, le front ruisselant : «Kant !, une once de fraîcheur, par pitiééé...» (NDRC : oui mais chez nous, ça ne sent pas le tabac froid. Enfin, refroidi).

Les gars d'ATI, sans doute à l'abri de ces problèmes de chaleur, ont donc finalisé leur nouvelle petite bombe. Le Rage 128 est une puce de quatrième génération incluant tous ces nouveaux effets que sont le trilinear, l'anisotropic filtering, le bump mapping, le mutli texturing, et... Ok, j'arrête de vous ensevelir sous les termes techniques. Tous ceux qui en sont restés au bitmap pourrons se culturer dès le mois prochain dans notre «Dossier complet : Tout sur tous ces nouveaux termes complètement imbitables !».

A l'instar du TnT, la puce d'ATI est optimisée pour OpenGL et Direct3D 6 et 7. Elle comporte 2 setup engines pour le calcul des polygones, 2 texture engines pour le calcul des textures et 2 rendering engines pour le remplissage des polygones. Tous ces moteurs sont bien évidemment en 32 bits, ce qui assure une excellente qualité visuelle. Mais contrairement au TnT, où tout est axé sur la puissance brute en calcul du moteur 3D, le Rage 128 comporte de nombreuses mémoires cache - vertex cache, texture cache, pixel cache - destinées à accélérer les opérations redondantes, ce qui devrait lui valoir des performances au moins équivalentes au TnT.

Hors 3D, le Rage 128 comporte d'abord un moteur 2D VGA





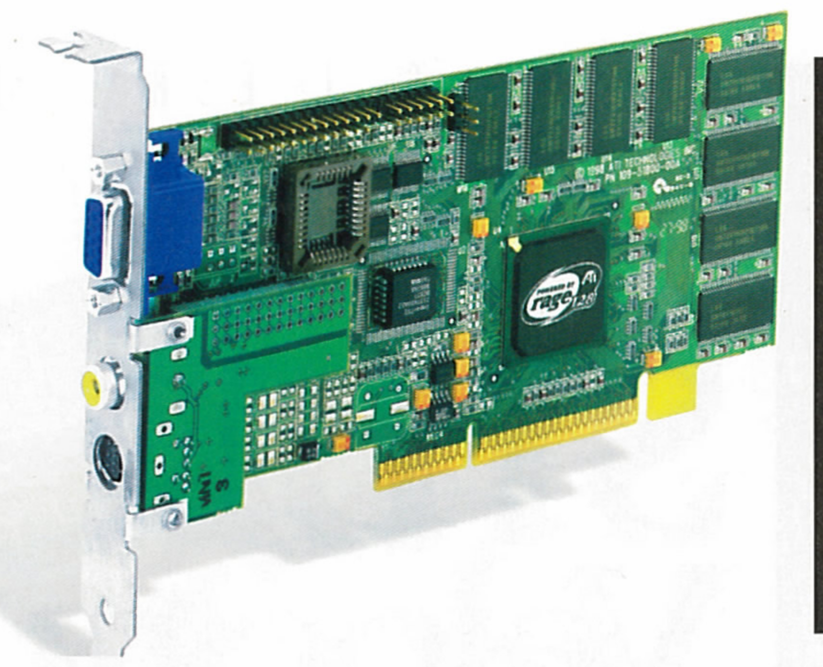




Voici les images d'une des plus belle démos qu'il m'ait été donné de voir. Elle est destinée à expliquer les nouveaux effets que permet de faire la nouvelle carte d'ATI. Comme dit Casque Noir : "Elle tue la gueule".

128 bits, comme le Banshee. Enfin, il y a le DVD-Video. Chez ATI, il sont plutôt forts là dedans : le Rage Pro, avec son motion compensation, réussissait déjà une lecture très clean des DVD-Vidéo. Le rage 128 passe au cran supérieur : la lecture DVD sera entièrement hardware, comme pour les lecteurs de salon. Comme vous pouvez le constater, voici plein de belles choses en perspective.

La carte - et une de plus à tester dans le prochain numéro ! - sortira aux formats AGP 2X sba et PCI. Oui, PCI, vous avez bien lu. A priori, les gars d'ATI doivent penser que l'AGP ne va pas assez vite, car les deux versions de leur carte seront livrées avec 16 ou 32 Mo de mémoire, SGRAM ou SDRAM.



Drivers OpenGL et 3DNow! pour ATI Rage Pro

Sur le CD 96, vous trouverez la version bêta des drivers ATI pour Windows 95 et 98. Ils comprennent l'optimisation 3DNow! pour les K6 2, à utiliser conjointement avec DirectX 6. Ils comportent aussi l'ICD (drivers complets) OpenGL. Ceux qui ont acheté notre hors série Hexen II et qui possèdent une Rage Pro pourront enfin profiter pleinement de l'accélération OpenGL. Chouette !

3Dlabs revient en force

Comme vous pourrez le constater dans les pages qui suivent, le monde de la 3D est en pleine ébullition. Pas moins de 6 nouveaux processeurs dédiés seront bientôt disponibles sur le marché : Riva TnT, Rage 128, Banshee, PowerVR SG, Savage 3D et... Hum, voyons voir. Comment 3Dlabs a bien pu nommer le successeur du Permedia 2 ? Je vous le donne en mille : Permedia 3.

3Dlabs est LE spécialiste des cartes 3D haut de gamme, conçues pour les stations de travail 3D, comme le célèbre Glint MX, livrée en standard avec 64 Mo de mémoire. Depuis le Permedia 2, la société a également acquis ses lettres de noblesse en matière d'accélération Direct3D. Certes, le Permedia 2 n'était pas un foudre de guerre face au Voodoo (mais qui pouvait rivaliser avec le Voodoo, à l'époque ?). Il permettait cependant de jouer dans des conditions très correctes. Et surtout, grâce à ses drivers Heidi et OpenGL, il offrait à l'amateur de logiciel 3D un accélérateur à la fois performant et financièrement très abordable.

Avec la sortie de DirectX 6, 3Dlabs se devait de relever le flambeau. Que vaudra son Permedia 3 face aux monstres annoncés par les autres constructeurs ? Seuls les tests de vitesse pourront les différencier car, visuellement, je serais tenté de vous dire que ces nouvelles cartes se valent. En tout cas, il est clair que ces nouveaux produits sont tous de très grande qualité.

Les spécifications du Permedia 3 sont tout de même très intéressantes, puisque 3Dlabs a analysé en détails toutes les spécifications de DirectX 6 pour installer un moteur indépendant pour chaque effet. Nous y trouverons donc, entre autres et en plus de leur setup engine maison (le surpuissant Delta Geometry Setup), deux textures engines et même un bump mapping engine : le fin du fin !

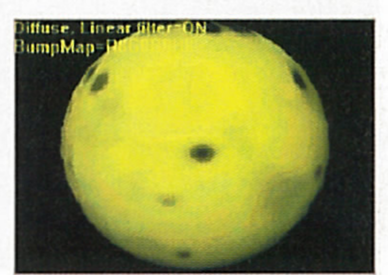
A l'instar des cartes à base de Rage 128 et de Riva TnT, celles qui intégreront le Permedia 3 sortiront au format AGP 2X sba et comprendront 16 Mo de SGRAM. Les premières cartes devraient être disponibles vers le mois de novembre. Bien entendu, nous les testerons dès que les constructeurs voudront bien nous livrer des versions finales.

3Dlabs

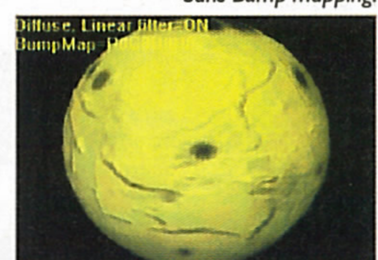
PERMEDIA® POWER

Pervasive 3D

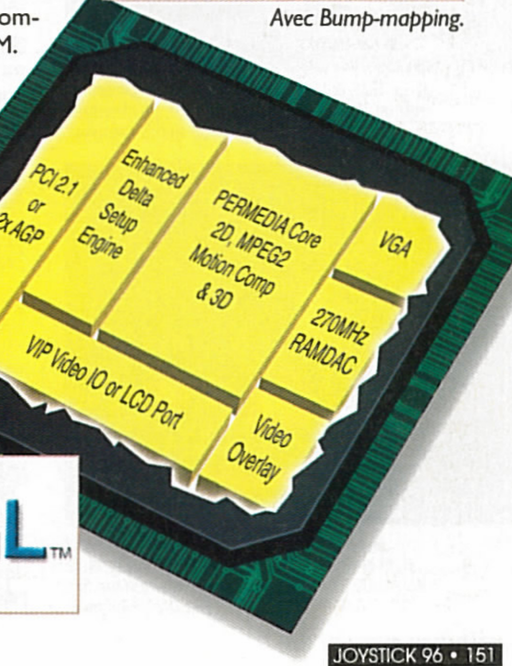
OpenGL™



Sans Bump-mapping.



Avec Bump-mapping.



La nouvelle carte de STB (Simply The Best) remet les framerates à l'heure en matière d'accélération Direct3D et OpenGL (Open Graphics Library). Avec la Rage 128 de ATI, elle fait partie de ces nouvelles cartes 3D de 4e génération. Architecturée autour du Riva TnT (la nouvelle puce de nVidia), ses performances surclassent celles d'une Voodoo II.

PAR STÉPHANE QUENTIN

STB Velocity 4400 La carte 3D la plus rapide du monde !!

Voilà le monstre, en version alpha. J'ai dû ajouter un ventilo de Pentium car dans le bureau à 35°C la carte ne suivait plus ! Remarquer les 16 Mo de SDRAM (8 puces de 2 Mo). On arrête plus le progrès.

Le Riva TnT (NV4T) est donc la nouvelle puce de nVidia, successeur du très controversé Riva 128 (NV3T). nVidia semble avoir retenu la leçon, après les défauts visuels du Riva 128. STB intègre donc cette puce (qui tourne à 100 MHz pour l'instant et qui est aussi grande qu'un processeur socket 7) sur une carte avec 16 Mo de SDRAM non extensible.


Le SDK (kit de développement) de DirectX 6 permet de mettre en évidence les fonctions de multi-texturing et de bump-mapping.

Bump Mapping : la nouvelle révolution des moteurs 3D

Les spécifications sont très impressionnantes : 7 millions de transistors (un K6 en comporte 8,8 millions), une bande passante mémoire de 2 Gb/seconde, un RAMDAC à 250 MHz, un z-buffer 24 bits et une profondeur de couleurs en 32 bits. De plus, elle peut faire du multi-texturing (c'est-à-dire appliquer 2 textures en une passe, comme la Voodoo II) et du trilinear filtering en une passe (un seul cycle d'horloge, alors qu'il en faut deux pour une Voodoo II). Quant au bump mapping, il est également annoncé en une passe. Le Bump Mapping devrait être une véritable révolution dans les jeux, leurs donnant un grain inégalé. Cette technique consiste à ajouter un environnement 3D aux textures pour leur donner un effet de profondeur et de grain. Mais les jeux qui exploiteront ces nouveaux effets ne sont pas prêts de sortir. À l'heure actuelle, les moteurs 3D utilisent encore du bilinear filtering et des couleurs 16 bits.


La nouvelle démo de Forsaken permet d'afficher les couleurs en 32 bits (millions de couleurs). Cette résolution nécessite deux fois plus de puissance.



STB Velocity 4400

La Velocity 4400 est une carte AGP 2X sba (side band access : accès à la mémoire dans les deux sens, c'est-à-dire la plus performante des technologies AGP) avec une sortie TV et VGA. Elle comporte bien sûr un setup engine (unité de calcul des polygones qui décharge le processeur central) très puissant, ainsi que deux unités de rendu des textures (texel engine). D'où son nom TnT : **T**win **T**exel.

Son architecture est optimisée pour DirectX 6 et 7, qui devraient arriver en version bêta vers Noël, ainsi que pour OpenGL. Elle sera livrée avec le client ICD (drivers OpenGL complets) et non pas seulement avec un MCD (drivers OpenGL pour Quake 2 et autres).

Plus rapide que la Voodoo II

Alors là, je le vois bien : plus rapide qu'une Voodoo II ?!? Vous en bavez d'envie, vous n'y croyez pas, Joystick a pété les plombs ...

Bon ben, il faut savoir qu'à Joystick, il y a deux camps : les adeptes de la Voodoo (Casque Noir, Fishbone, Moulinex...) et les autres. Lorsque que j'ai lancé Superbike (le superbe jeu de moto en preview ce mois-ci) en 1024 x 768 sur mon PII 300 et qu'ils ont vu que c'était plus rapide que sur leur PII 300 Voodoo II en 800 x 600, ils en étaient malades...

Bon, venons en au fait : en 2D la carte est très rapide, sûrement supérieure à une G200 de Matrox, mais bon, gagner quelques secondes pour ouvrir une fenêtre de Windows n'est plus tellement important. La qualité visuelle sous Direct 3D est remarquable, les couleurs sont en 32 bits et donc bien supérieures à celles d'une Voodoo II en 16 bits. C'est flagrant sous Forsaken. La qualité visuelle sous OpenGL est également excellente (surtout sous Quake II en 1600 x 1200 !).

Sur un PII 300 (je n'ai pas eu le temps de tester sur Super Socket 7), Quake II Timedemo 1 tourne à environ 45 FPS en 640 x 480 sur une Voodoo II et nous sommes à la même vitesse sur le TnT. Mais n'oublions pas que tout est très alpha.



En 1280 x 960, une résolution que même deux Voodoo II en SLI (environ 4 000 F) ne peuvent atteindre, Quake II tourne à 28 fps. Sous Flight Simulator, quelle que soit la résolution, nous sommes au-dessus des 35 fps avec toutes les options activées.

Sous Forsaken en 32 bits et en 1024 x 768, nous sommes à plus de 45 fps et à 80 fps en 800 x 600 en 16 bits, alors que sur une Voodoo II en 16 bits, on plafonne à 75 fps.



La guerre des cartes 3D : 3e manche

Il est clair qu'aujourd'hui, la Velocity 4400 est la carte 3D la plus rapide du marché.

Seul le SLI peut encore sauver la Voodoo II en terme de performance. Mais à quel prix ! De plus, avec l'avènement de DirectX 6 et la disponibilité d'OpenGL, nombre de développeurs ont aujourd'hui à disposition une bibliothèque graphique au moins aussi performante que le Glide. Malheureusement, la nouvelle carte de 3Dfx, le Banshee, a des performances inférieure au TnT. Enfin, le prix de la Velocity 4400 devrait avoisiner les 1 800 FF en 16 Mo. Notons également que Creative Labs annonce une Graphics Blaster Riva TnT en 16 Mo. Diamond, qui ne veut pas avoir un train de retard, sort quant à lui une Viper 550.

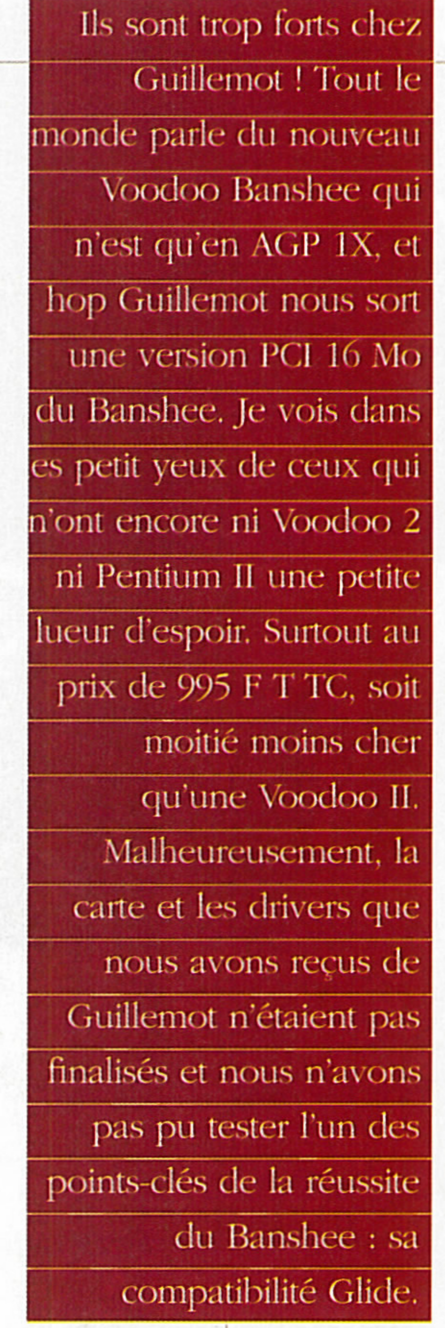
Le marché des cartes 3D de la rentrée s'annonce donc mouvementé : le TnT, le Rage 128, le Permedia 3, le PowerVR SG (seconde génération) sont les cartes qui vont jouer dans la même cour en terme de performances (environ 25 % à 30 % supérieurs à une Voodoo II). Quant au Matrox G200, au 3Dfx Banshee et même au S3 Savage 3D, ils risquent d'être relégués au rang d'outsiders. Évidemment, dès que ces cartes seront disponibles, nous ferons un maxi comparatif.



Attention, carte bêta !

La carte que nous avons reçue est une préversion alpha avec des drivers en plein développement, mais nous avons pu nous faire une idée des performances qui, d'après nVidia, devraient augmenter d'environ 30 %.

PAR STÉPHANE QUENTIN


Ils sont trop forts chez Guillemot ! Tout le monde parle du nouveau Voodoo Banshee qui n'est qu'en AGP 1X, et hop Guillemot nous sort une version PCI 16 Mo du Banshee. Je vois dans es petit yeux de ceux qui n'ont encore ni Voodoo 2 ni Pentium II une petite lueur d'espoir. Surtout au prix de 995 F T TC, soit moitié moins cher qu'une Voodoo II. Malheureusement, la carte et les drivers que nous avons reçus de Guillemot n'étaient pas finalisés et nous n'avons pas pu tester l'un des points-clés de la réussite du Banshee : sa compatibilité Glide.

Guillemot Maxi Gamer Phoenix

Une 3Dfx II 2D/3D

La Maxi Gamer Phoenix est architecturée autour du nouveau processeur de chez nos amis les joueurs de 3Dfx. C'est une carte 2D/3D pour bus PCI équipée de 16 Mo de SGRAM non extensible. 3Dfx nous avait déjà fait le coup des carte 2D/3D avec le bien peu glorieux Voodoo Rush. Mais là, c'est différent : la partie 2D a également été développée par 3Dfx, alors que c'était Alliance qui s'était occupé de celle du Rush. Résultat, elle assure comme une bête en 2D, pulvérisant d'après 3Dfx les résultats d'une G200 sous NT4. Mais, comme je le disais pour le TnT, les résultat en 2D, on s'en fout un peu, vu l'excellent niveau atteint par toutes ces cartes. Excusez-moi messieurs les constructeurs si nous ne sommes pas tous équipés de 21 pouces en 1600 x 1200 !

Banshee, Voodoo et sorcellerie

Le Banshee est composé du cœur du Voodoo II, d'un accélérateur VGA 128 bits, mais d'une seule unité de texturing, alors que le Voodoo II en comprend 2. En revanche, elle utilise de la SGRAM à 10 nanosecondes en lieu et place de la très onéreuse EDO RAM à 90 nanosecondes de la Voodoo II. Du coup, l'un compensant l'autre, les performances du Banshee sont à peu de chose près équivalentes à celles de la Voodoo II sous Direct3D (Flight Sim, Forsaken, Incoming...). Même topo sous OpenGL (Quake 2) : la perte de puissance au niveau du calcul des textures est compensée par le gain de vitesse dû à la mémoire.



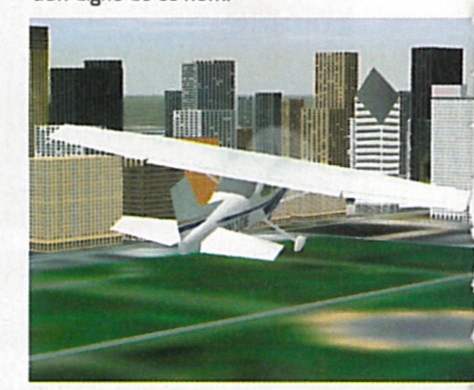


Les 16 Mo de RAM sont un véritable bonheur et permettent à Quake 2 de monter allègrement au-dessus du 800 x 600, qui est le plafond d'une Voodoo II. Si vous avez déjà une Voodoo II, oubliez les rêves les plus fous : le Banshee ne gère pas le SLI. En d'autres termes, il vous faudra choisir entre Banshee et Voodoo II, car il n'est pas possible de les coupler.

Outre l'unité de texturing manquante, le Banshee possède un autre défaut majeur qui est un Z-buffer 16 bits et une profondeur de couleurs également en 16 bits. Vous me direz : comme sur une Voodoo II. Ben oui, à recevoir des monstres tels que le Tnt, on prend des goûts de luxe... Mais soyons un peu raisonnables : le TnT ne sort qu'en version AGP. Pour tous ceux qui cherchent une solution PCI, le Banshee offre une très bonne carte 2D et l'équivalent en 3D d'une Voodoo II 16 Mo (sous réserve de la compatibilité Glide), le tout pour moins de 1 000 francs. Et puis 3Dfx annonce une technique de "color extension" proche du 24 bits. Alors...

3Dfx n'aime pas l'AGP

Et un Banshee sur bus AGP ? Eh bien nous, à Joystick, on trouve ça débile. En effet, devant le peu d'engouement des développeurs pour exploiter ce nouveau bus et devant les performances atteintes par les cartes de 4e génération, on s'attendrait plutôt à un Voodoo III. La tendance est à utiliser le maximum de mémoire sur la carte vidéo pour les textures. En effet, la mémoire vidéo sur la carte est beaucoup plus performante que les transferts AGP : 528 Mo/s en AGP 2X contre plusieurs Go/s en direct de la mémoire vidéo. Résultat : les gars de chez 3Dfx, sans doute parvenus aux mêmes conclusions, ne proposent qu'une carte en AGP 1X. Et cela ressemble davantage à un coup marketing pour les possesseurs de Pentium II qu'à une solution digne de ce nom.





XPERT@Play™ 98

8 Mo de mémoire [Bus AGP 2X]

Carte Graphique 2D, 3D et DVD

3D TV-OUT

RAGE PRO TURBO
GRAPHICS

- **Excellentes performances 3D**
  Jeux 3D fluides et d'une qualité inégalée
- **Affichage DVD plein écran**
  Economise l'achat d'une carte de décompression MPEG-2
- **Sortie TV intégrée**
  Jouez sur un écran géant
- **8 Mo de mémoire**
  Toutes les résolutions 3D sont accessibles !

Titre DVD Microcosmos*
Le peuple de l'herbe
5 Césars en 1997

CD Jeu Incoming
Fantastique jeu d'action en 3D

CD Logiciel PhotoSuite SE
Retouche d'images
et création graphique







Lorsqu'Apple avait décidé d'abandonner le NuBus au profit du PCI, c'était en partie pour se conformer aux normes du marché. L'avantage est qu'en principe, pour peu que l'on dispose des drivers adéquats, une carte PCI peut être utilisé indifféremment dans un Mac ou un PC. Finalement, ça n'est pas toujours le cas, mais les cartes 3DFX font partie des chanceuses, sous certaines conditions toutefois.

Une 3Dfx dans le Mac...

QUELLES CARTES ?

La seule carte packagée Macintosh est la Power 3D de Techworks. En plus de la carte, quelques logiciels sont livrés sur CD. Il s'agit en fait de la même carte que celle livrée pour PC. En fait, on peut utiliser toute carte 3DFX, telles que les cartes Diamond Multimedia Monster 3D ou Orchid Technology Righteous 3D.



QUELS MAC ?

Tout Mac disposant d'un bus PCI, soit la plupart des PowerMacs, supportera une carte 3DFX. Par contre, en ce qui concerne le moniteur, deux cas se présentent. Soit vous disposez d'un moniteur VGA multifréquences. Vous disposez alors déjà de l'adaptateur (10 switches) nécessaire à son branchement sur le Mac. Il suffit de connecter le moniteur à la carte, et la



carte à la sortie vidéo du Mac, via l'adaptateur, pour que tout fonctionne. Si au contraire vous possédez un moniteur Mac, il vous faut alors deux adaptateurs et les câbles adéquats. Le plus simple dans ce cas est de vous procurer le kit NE3D qui comprend toute la connectique nécessaire (ainsi que les logiciels et quelques démos).

QUELS DRIVERS ?

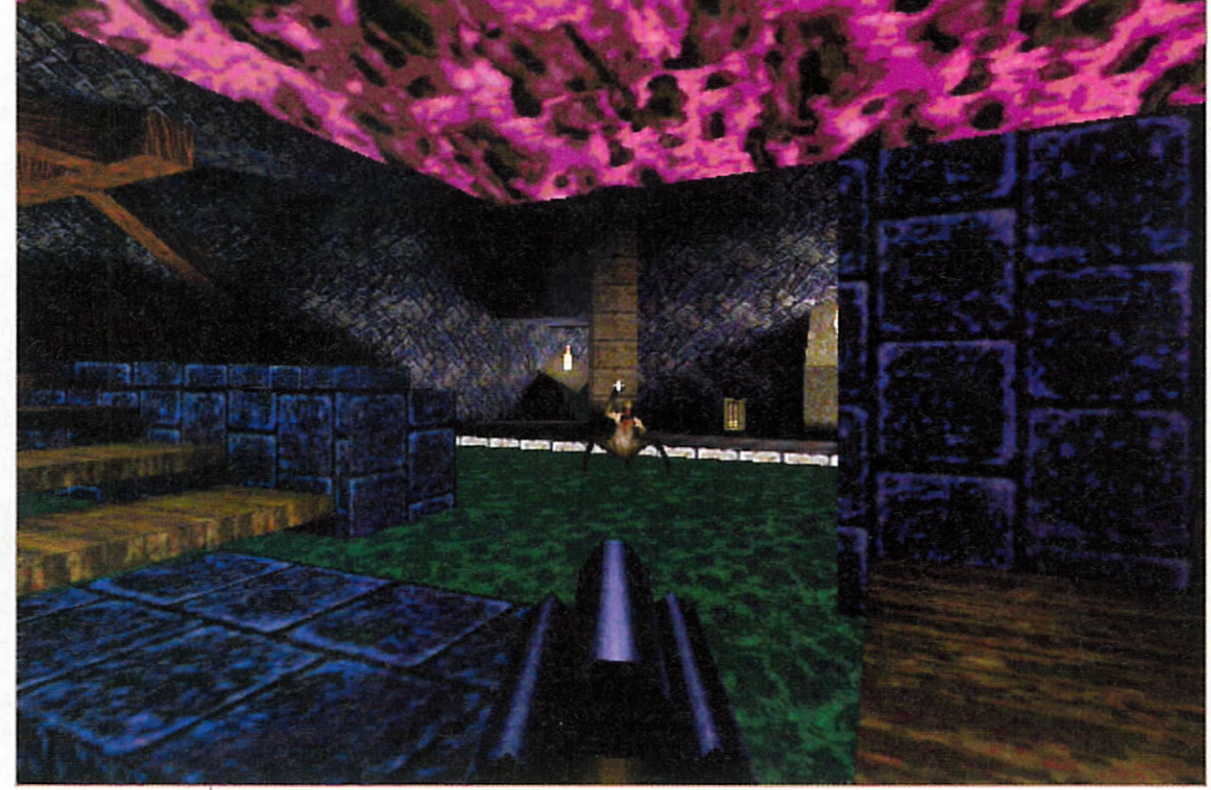
Une fois la carte installée, il vous faut installer les drivers. Il sont disponibles sur le site 3Dfx, ftp de techworks, ou fournis avec certains jeux (comme Quake). Il suffit d'installer les modules «3Dfx RAVE», «3DfxGlideLib2.x» et le tour est joué, ou plus précisément c'est à votre tour de jouer.

QUELS JEUX?

A nouveau, deux cas se présentent : soit le jeu à fait l'objet d'une mise à jour, auquel cas vous devrez vous procurer la mise à jour adéquate, soit le jeu gère directement l'accélération. Parmi les jeux mis à jour ou gérant directement la 3DFX, on peut signaler : Shadow Warrior, Carmageddon, Mechwarrior, Actua Soccer, FA/18 Korea, Quake, Myth, X-Plane, Galapagos, Shattered Steel, Space Girl et dans les jeux à venir Myth II, les Tomb Raider, Unreal, Duke forever... Enfin, si vous possédez un PowerMac (de préférence G3 ou minimum 120 MHz) et que vous utilisez VirtualPC ou RealPC, sachez que ces deux logiciels reconnaissent la carte et vous permettent d'utiliser les jeux 3DFX du monde PC !

ET LA 3DFX VOODOO 2 ?

Tout comme les cartes à base de 3Dfx Voodoo 1, elles peuvent être utilisées dans un Mac. Cependant les drivers ne sont pas disponibles «librement». En effet, MicroConversions, qui est en train de les développer, prévoit de les protéger de telle manière que seule la carte Game Wizard de... Micro Conversions puisse être utilisée. Espérons que d'autres développeurs mettront à disposition des drivers permettant d'utiliser n'importe quelle carte, d'autant plus que les performances de la Voodoo 2 sont bien supérieures à son ancêtre.



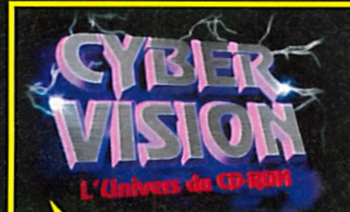


POUR PLUS D'INFORMATIONS

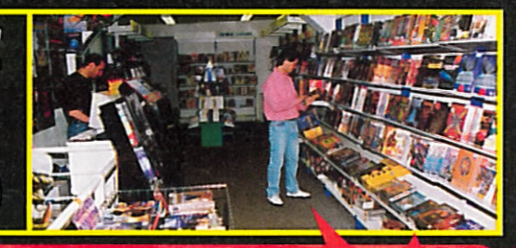
Sur le kit NE3D, les cartes compatibles et les moniteurs supportés : www.restorstone.com
Sur la carte Power3D : www.techworks.com
Pour trouver les drivers : ftp://ftp.techworks.com/mac/ et www.3dfx.com

Pascal Pluchon

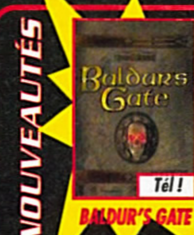




NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



NOUVEAUTÉS


Tél ! — BALDUR'S GATE


Tél ! — HALF-LIFE



Tél ! — SIN


399 Frs — SWAT 2 VO


399 Frs — MECH COMMANDER VO


369 Frs — X-FILES THE GAME VF


449 Frs — SANITARIUM VO


299 Frs — DUNE 2000 VO


399 Frs — KKND 2 VO


Tél ! — MOTO RACER 2 VO

NOMBREUSES AUTRES NOUVEAUTÉS ET IMPORTS : TÉLÉPHONER !

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

CHARME


369 Frs — LULA VO (GEN 4 : ★★★☆)

MUSIQUE

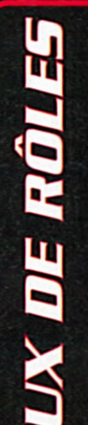

199 Frs — RAVE EJAY VF


299 Frs — HIP HOP EJAY VF


199 Frs — DANCE EJAY VF

(SAMPLES KITS EJAY : 99 Frs)

JEUX DE RÔLES




329 Frs — MIGHT & MAGIC 6 VF



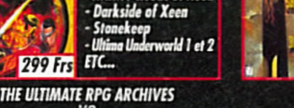
399 Frs — FINAL FANTASY 7 VF


199 Frs — ULTIMA 7 VO
- BLACK GATE
- SERPENT ISLE
- FORGE OF VIRTUE
- SILVER SEED

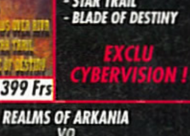

199 Frs — ULTIMA UNDERWORLD 1+2 VO


HIT ! 690 Frs — ULTIMA ONLINE VO — EXCLU CYBERVISION




299 Frs — THE ULTIMATE RPG ARCHIVES VO

CONTIENT 12 JEUX, DONT :
- The Bard's Tale 1, 2 et 3
- Bard's Tale Constr. Set
- M&M : Clouds of Xeen
- Darkside of Xeen
- Stonekeep
- Ultima Underworld 1 et 2
- ETC...



399 Frs — REALMS OF ARKANIA VO

CONTIENT 3 JEUX :
- SHADOWS OVER RIVA
- STAR TRAIL
- BLADE OF DESTINY

EXCLU CYBERVISION !


HIT ! 479 Frs — ULTIMA COLLECTION VO


199 Frs — FINAL CONQUEST VO

Add-on Age of Empire
199 Frs — CONQUEST OF THE EMPIRE VO


Add-on Carmageddon
249 Frs — CARMAGEDDON SPLAT PACK VO

Add-on Quake 2
269 Frs — QUAKE 2 MISSION PACK 2 GROUND ZERO VO

SIMULATION


399 Frs — PANZER COMMANDER VF


399 Frs — TEAM APACHE VF/VO


PROMO STOCK LIMITE — 3Dfx — 499 Frs — Voodoo 4mo PCI

ADD-ON FS 98


249 Frs — CLASSIC WINGS 98 VO

199 Frs — Extreme Flight Triple Pack (Scénario Catastrophe) VF


299 Frs — AIRFIELD VF

AUTRES JEUX PC DISPONIBLES :

Age of Empire VF .... 369 Frs
Quake 2 Mission Pack NF .... 269 Frs
Starcraft VF .... 349 Frs
Magic Gathering + Sortilège Anciens VF 369 Frs
Sortilège des Anciens VO/VF ...... 199 Frs
Commandos VF .... 349 Frs
Unreal VO/NF .... 359 Frs
Army Men VF .... 249 Frs
Dominion VO .... 399 Frs
Civ. 2 Edition Limitée .... 399 Frs
Deathtrap Dungeon .... 369 Frs
X-Files Unrestricted Access VO ... 329 Frs
Descent Freespace .... 369 Frs
Descent Definitive Coll. VO .... 249 Frs
F/A 18 Korea VF .... 329 Frs
F-15 VF .... 349 Frs
Myth PC/MAC VF .... 369 Frs
Football Manager 98 VF .... 299 Frs
X-Com Interceptor VO .... 399 Frs
X-Wing Coll. Series (3D) VO .... 299 Frs
Motocross Madness .... Tél !!
Legend of Ancient Dragon (RPG Mangas) .... 199 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au

01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION

http://www.cybervision-info.com

MAC


399 Frs — UNREAL — EXCLU CYBERVISION


449 Frs — DIABLO VO


469 Frs — X-FILES THE GAME VO



449 Frs — F/A 18 KOREA VO

AUTRES TITRES MAC :
- Carmageddon NF .... 399 Frs
- FallOut VO .... 379 Frs
- Settlers 2 VO .... 379 Frs
- Shadow Warrior VO .... 369 Frs
- Civilization 2 NF .... 399 Frs
- Duke 3D VO .... 369 Frs
- Z .... Tél !!

AUTRES TITRES MAC : TÉL !!

CADEAU ! POUR L' ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM : LE JEU VIRTUAL SNOOKER OFFERT !

(Simulation de billard - valeur : 99 Frs) Dans la limite des stocks disponibles



"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
❏ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❏ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
❏ Pour 2 jeux achetés : VIRTUAL SNOOKER OFFERT !	CADEAU !
TOTAL	

C'EST LE DELCO

Le disque dur ne monte pas en régime ? Votre PC manque d'étincelles ? Y a des problèmes d'allumage ? Pas besoin de changer les bougies, inutile de foncer chez le garagiste... C'est Le Delco, qu'il vous faut. Qu'il s'agisse de diagnostiquer une panne, mettre à niveau un ordinateur ou simplement expliquer un terme technique, le «Delco» est là pour vous aider. Envoyez questions hardware, suggestions, etc., à Joystick, C'est le Delco, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

CARTE 3D À BASE DE VOODOO 2 OU DE VOODOO 1 AVEC P120 ?

Quelle que soit la carte graphique basée sur l'un de ces deux chipsets graphiques, on obtient un fort gain de performances en affichage 3D, dès une config P90 + W95. Même si le Voodoo 2 reste l'accélérateur graphique 3D le plus rapide (1), la différence de vitesse entre Voodoo 2 et Voodoo 1 (2) ne commence à apparaître réellement qu'à partir d'un PC de type P166 environ. Seules les machines puissantes tirent tout le suc du Voodoo 2, car une lourde part des calculs reste à la charge du processeur dans les jeux 3D actuels. Avec un processeur tel que le Pentium 120, le Voodoo 2 passera probablement la majorité du temps à attendre que le processeur lui envoie des données à traiter. Le Voodoo 2 est tout de même intéressant pour jouer en 800 x 600, car sa vitesse d'affichage élevée varie peu par rapport au mode 640 x 480. Mais si vous ne songez pas à changer de carte mère et de processeur dans l'immédiat, une carte Voodoo 1 reste plus qu'acceptable.

QUE VEUT DIRE LE X D'UN CD-ROM 32X ?

Le X est une valeur fixe, qui correspond à la vitesse de transfert des premiers modèles de lecteur CD-Rom X1 (simple vitesse) = 150 Koctets/sec ; à peine plus rapide qu'un floppy disk de base (50 à 80 Ko/s environ) ; le chiffre, lui, est un multiplicateur. Par exemple, un lecteur 16X offre un taux de transfert théorique de 16 X 150 Ko/s = 2 400 Ko/s, un lecteur 24X fait du 3 600 Ko/s et un 32X 4 800 Ko/s (3). En fait, il faut un peu se méfier, surtout pour les débits les plus élevés. Les performances réelles varient selon la marque et correspondent rarement au débit théorique maximal, car d'autres paramètres influent sur la vitesse : par exemple, la présence et la taille du cache mémoire intégré au lecteur (plus il est gros, mieux c'est). Actuellement, les meilleurs lecteurs approchent les taux de transfert des disques durs. Toutefois, un paramètre handicape toujours les CD-Rom : le temps d'accès (4). Les mauvaises performances du CD, dans ce domaine, expliquent pourquoi on installe un jeu sur disque dur, plutôt que de l'exécuter directement du CD.

QU'EST-CE QU'UN SLOT BUS MASTER?

Le «bus mastering» est la possibilité pour une carte d'extension de se rendre «maîtresse» du bus auquel elle est connectée indépendamment du processeur central. Se rendre maître du bus permet d'effectuer des transferts de données à sa guise, sans passer par le processeur. Le résultat est qu'on libère de la puissance processeur, en améliorant l'efficacité et la rapidité de circulation des données avec les cartes d'extension adaptées au «mastering». Le bus d'extension PCI propose cette possibilité. Tous les connecteurs PCI (slots) n'acceptent pas forcement le mode maître (voir la doc de la carte mère ou au pire les inscriptions sérigraphiées sur la carte), d'où parfois un non-fonctionnement étrange de certaines cartes, qui se mettent à marcher si on les change de connecteur.

LE RETOUR DES PROCESSEURS TRAFIQUÉS ?

Il semble qu'il y ait actuellement un phénomène de processeurs maquillés en version de fréquence supérieure. Ces processeurs surcadencés (overclockés) sont alors vendus au prix de leurs cousins plus rapides. Ce qui peut s'avérer un commerce juteux pour certains trafiquants indélicats, vu les différences de prix au sein d'une même famille de processeurs. Le remarquage est un procédé frauduleux, où les marques et références d'identification d'un processeur sont éliminées par divers moyens (rabotage, ponçage, étiquette, etc.) et remplacées par de fausses marques vraisemblables, empruntées au «vrai» processeur du type et de la fréquence que l'on veut simuler. D'un point de vue fonctionnement, le problème c'est que même si certains processeurs montent en fréquence d'assez bonne grâce, car partageant la même technologie de fabrication pour plusieurs versions de vitesses différentes, il y en a qui sont mal adaptés à ses fréquences supérieures pour des causes techniques (cache intégré trop lent, etc.). Et cela peut amener instabilités et plantages imprévisibles. Enfin n'oublions pas que ces processeurs n'ont pas été testés, ou ont déjà été déclarés inaptes au fonctionnement, à la fréquence «trafiquée» par le fabricant. Bref, l'acheteur malchanceux se voit imposer un processeur de fiabilité douteuse sans le savoir, ce qui est très différent du bricoleur, qui accepte le risque de «booster» son processeur acheté un prix normal, quitte à revenir au mode de fonctionnement nominal en cas de pépins.

A) COMMENT DÉTECTER UN PROCESSEUR REMARQUÉ ?

Il faut relativiser l'importance du remarquage. Les «fausses» puces représentent une part infime des processeurs utilisés par les PC, de nos jours, mais un peu de vigilance ne peut nuire à personne. Cette arnaque touche (5) ou peut toucher tous les processeurs suceptibles d'être «overclockés» depuis les bêtes Pentium 75 remarqués en 90 MHz, jusqu'aux Pentium II dernier cri. La bonne connaissance de votre processeur (caractéristiques, technologie, marquage officiel) est l'outil de base pour pouvoir détecter les faux. De ce point de vue, sachez que tous les grands fabricants (Intel, AMD...) offrent de télécharger des fiches techniques (data sheets), voire même le manuel complet de leurs processeurs au format Adobe Acrobat sur leurs sites Internet (6). On peut également y trouver d'autres documents très utiles, comme les photos des marquages officiels et l'explication du codage utilisé, des listes de numéros de série (Intel), des additifs sur les diverses versions, des petits utilitaires et au besoin, l'e-mail du support technique. Comme les contrefacteurs sont habiles, il faut essayer de croiser plusieurs méthodes de détection pour obtenir des preuves convainquantes. Notez que dans certains cas, la détection du faux peut être hors de portée de l'utilisateur, même chevronné. Il existe divers moyens pour vérifier l'authenticité d'un processeur:

1. LES INCOHÉRENCES DE MARQUAGE :

Ici, le but est de détecter une différence visuelle sur la forme, le placement, l'orthographe, la taille des inscriptions, etc., par rapport à une référence officielle (photo du processeur obtenue sur le site Internet du fabricant...). Il faut savoir que les constructeurs de puces ont souvent pris l'habitude de marquer le processeur sur le dessus et le dessous du boîtier. Les inscriptions du dessous sont généralement beaucoup plus difficiles à effacer. Vérifiez que les deux types d'inscription sont cohérentes entre elles. Si vous découvrez une étiquette autocollante, c'est mauvais signe. Les fabricants marquant TOUJOURS à même le boîtier du microprocesseur, la désignation et les caractéristiques du chip. Retirez alors l'étiquette ou le film (ne pas confondre avec un pad autocollant de liaison thermique ventilateur) avec un peu d'alcool pour en avoir le cœur net. Autre astuce pour les puces en boîtier classique (pas les PII en cartouche) : si vous possédez un moyen de mesure précis (pied à coulisse), les constructeurs donnent, en fin de documentation, l'épaisseur exacte du processeur. Si le boîtier a été raboté, il est normalement un peu moins épais. Autre indice : une zone brillante sous le marquage quand le reste du boîtier est plus mat.

Pour les faux K6 233 MHz créés à partir de modèles 200 MHz, examinez le lettrage sur le dessus de la puce. Si vous comparez à l'image officielle, le lettrage doit être clair et bien net. Si le marquage est flou, il peut s'agir d'un remarquage.

2) LA VÉRIFICATION DU NUMÉRO DE CATÉGORIE :

Intel propose, sur son site, la liste des numéros de catégorie (7). Ce numéro, bien que moins précis qu'un vrai numéro de série individuel, permet quand même de connaître le type de cœur du microprocesseur (Klamath, Deschutes...) et les diverses révisions ou options du processeur. En comparant les numéros de catégorie du boîtier et cette liste, vous déduirez les caractéristiques que devrait avoir votre processeur. Il n'y a plus alors qu'à utiliser un utilitaire de test pour être sûr qu'elles concordent bien. Cette méthode connaît quelques limites car, malheureusement, il y a des séries de puces où le seul paramètre distinguant le processeur est sa fréquence de fonctionnement. C'est le cas de la série des Pentium II 233, 266, 300 MHz qui reposent sur le même hardware et dont les versions gonflées peuvent être indiscernables même après analyse approfondie. Dans le but de se protéger contre les traficants (peut-être un peu aussi des fans d'overclocking), Intel livre maintenant certains de ces PII en verrouillant les options surnuméraires du multiplicateur d'horloge (comme sur certains anciens P120 et P133). Du coup, il est impossible de pousser les derniers PII 233 ou 266 plus loin que leur fréquence nominale. Un verrouillage fréquence bus est également inclus dans les derniers PII 333 et Celeron 266 pour prévenir leur usage avec un bus à 100 MHz. Tout le problème est que les traficants semblent équipés pour d :ésactiver même ces sécurités.

3) LES PROGRAMMES DE TEST

Le magazine allemand «C'T», particulièrement à la pointe sur tous les problèmes de processeurs maquillés, a créé un petit programme : CTP2INFO

spécialement prévu pour tester les Pentium 2 300 (et les 350/400 aux dernières nouvelles). Le principe de base est de tester la présence d'un ECC L2 (correction d'erreur appliquée au cache mémoire de niveau 2), fonction toujours présente sur les modèles PII 300 MHz. Tout le problème est que les dernières versions de PII 233 et 266 incorporent à présent ce fameux ECC. Du coup, ce programme permet de détecter à coup sûr les faux PII 300 maquillés à base d'anciens PII 233 ou 266 sans ECC.

Depuis les derniers modèles de 486, les fabricants de processeurs ont pris l'habitude de graver en usine, dans le silicium des puces, une sorte de fiche signalétique : le CPUID. Ces informations sont très utiles, ne serait-ce que pour permettre au BIOS d'un PC ou à tout programme de connaître l'identité et les ressources du processeur sur lesquelles il peut compter. Ces données CPUID, très facilement lisibles par l'utilitaire adéquat, ne sont PAS MODIFIABLES et donc sûres à 100 %. En revanche, encore une fois, elles ne définissent que les caractéristiques générales du processeur et ne comportent, à notre connaissance, ni numéro de série, ni indication de fréquence de fonctionnement. Les informations CPUID sont l'arme la plus puissante pour démasquer les faux marquages, simplement en confrontant ces dernières aux données CPUID. On trouve divers petits programmes, soit chez les fabricants, soit dans le domaine public, qui décodent et affichent le CPUID.

B) COMMENT SE PRÉMUNIR A L'ACHAT ?

Même si ce n'est pas une garantie absolue (de fausses versions de Pentium II dans de pseudo-cartouches avec pseudo-hologrammes dans des pseudo-boîtes Intel avec certificat de garantie ayant parfois été repérées), le fait de passer par un revendeur agréé de la marque du processeur qui vous intéresse, devrait limiter la casse. Autre technique : n'acheter un processeur que si l'on sait qu'il est facilement identifiable sans ambiguité. Un truc infaillible (et pour cause !) est d'acheter le modèle le plus lent d'une gamme qui dispose d'une option facilement vérifiable et unique à la gamme (exemple : un K6 166, car il n'existe pas de K6 plus lents et les K5 ne disposent pas d'un cache mémoire de 64 Ko, idem pour un AMD K6-266 qui est le premier modèle en technologie 0.25 micron ou le K6-2 266 qui est le premier K6 à intégrer le jeu d'instructions 3DNow!. On peut appliquer cette méthode aux processeurs d'autres marques : chez Intel, acheter un Pentium II 233, un Celeron 266 ou un Pentium II 333 (le seul processeur moins cher doté du même cœur est le Celeron, mais ce dernier est dépourvu de cache L2, de plus le 333 est le seul à disposer d'un multiplicateur X5).

(1) Y compris, comparé aux dernières cartes vidéo AGP à base d'i740 ou de Riva 128.

(2) Rappelons que 3Dfx, la société créatrice des Voodoo 1 et 2, ne fabrique ni ne vend, ses propres cartes graphiques au public, mais fournit ses jeux de circuits 3D directement à divers fabricants (Diamond, Guillemot, Creative, STB, etc.) qui eux, les utilisent dans leurs cartes graphiques.

(3) On utilise la même notation pour les graveurs de CD-Rom. Un 2X/4X est capable de graver un CD-R (disque gravable une seule fois) à la vitesse de 300 Ko/s et de lire des CD-ROM à 600 Ko/s. La vitesse la plus lente correspond toujours au mode gravure. Dans le cas où le graveur accepte également les CD réinscriptibles (CD-RW), il peut eventuellement disposer d'une troisième vitesse de gravure, plus lente ou aussi rapide que la gravure d'un CD-R normal.

(4) Temps moyen écoulé entre la demande d'accès à une donnée par le programme, et le moment où l'information est retournée au logiciel demandeur. Ce temps dépend bien sûr de l'endroit ou est stockée la donnée et donc de la technologie de stockage mise en œuvre. Les temps d'accès aux mémoires électroniques sont très faibles (quelques milliardièmes de seconde ou ns). Les meilleurs disques durs PC actuels ont un temps d'accès d'environ 8 millisecondes pour un Ultra DMA et sensiblement 6 ms pour les meilleurs SCSI (un million de fois plus lents qu'une mémoire électronique !). Un lecteur de CD-Rom 32X se situera entre 70 et 80 ms, les modèles les plus anciens ralentissant joyeusement à 200 ms ou plus.

(5) Bien qu'en tant que leader des fabricants de processeurs, Intel soit logiquement le plus affecté, ses concurents ne sont pas à l'abri des trafiquants, que ce soit chez AMD ou Cyrix.

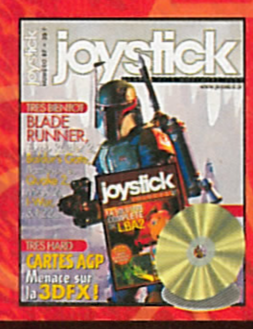
(6) Adresses Internet utiles:
INTEL: http://www.intel.com/
AMD: http://www.amd.com/
CYRIX: http://www.cyrix.com/
C'T magazine:
http://www.heise.de/ct/english/
Visualiseur gratuit Adobe Reader:
http://www.adobe.com/

(7) De plus, les Pentiums 2 ont tous un code comportant la fréquence de fonctionnement inclus dans une espèce de pictogramme sur le haut du boîtier (2D Matrix Mark). Hélas, les moyens de déchiffrer ce numéro ne sont pas accessibles au public.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK





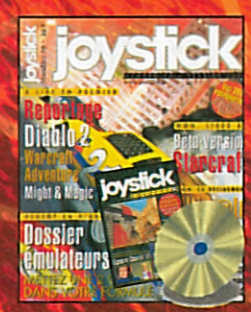


N°86
- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take no Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4X4, Hexen II, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1ère partie).
- **Soluce :** Atlantis

N°87
- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2e partie.
- **Soluce :** LBA 2

N°88
- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Links 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boucliers de Quetzalcoatl







N°89
- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2

N°90
- **Tests :** Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, 747, Zéro Zone...
- **Sur le CD :** Balls of Steel, Frogger, Andretti Racing, F-22 Raptor, Ultim@te Race, Dark Omen, Lords of Magic...
- **Soluces :** Tomb Raider II, Dementia, Space Quest IV...

N°91
- **Tests :** Mysteries of the Sith, Dark Omen, Fallout, Ubik, Balls of Steel, Ultim@te Race Pro, F/A-18 Korea, Egypte 1156 av. J-C.
- **Sur le CD :** Battlezone, Aircraft, East Front, F/A 18 Korea, Gruesome Castle
- **Soluces :** Egypte 1156 av. J-C, Journeyman Project 3







N°92
- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I'76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2
- **Guides de jeu :** Wing Commander Prophecy, Sub Culture, Dark Reign

N°93
- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I'76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2, Subspace...
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2...
- **Guides de jeu :** Dark Reign, Zero Zone, Starcraft, Mysteries of the Sith...

N°94
- **Tests :** Unreal, Coupe du monde 98, World League Soccer '98, Monster Truck Madness 2, Special Ops, Hexplore, Might & Magic 6
- **Sur le CD :** Coupe du monde 98, Commandos, Comanche Gold, Barrage, N.I.C.E. 2, Formula 1 97, X-Com
- **Soluces :** Betrayal in Antara, Mysteries of the Sith, Fallout

---

Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

- Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F (38 + 7)*, soit un total en francs de ....

* À partir du numéro 84

Soit un total en francs ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs ....

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9



RAILROAD TYCOON. CE TITRE RÉVEILLE DES SOUVENIRS NOSTALGIQUES CHEZ "LES FERROVIPATHES" ET AUTRES GARDE-BARRIÈRE À LA RETRAITE. DANS LA FAMILLE DES TYCOON, RAILROAD NOUS BALANÇAIT EN PLEIN MILIEU DE LA BATAILLE DU RAIL AU SEIN DES ÉTATS-UNIS FLORISSANTS DU XIXE SIÈCLE. EH OUI, PAS TOUJOURS FACILE DE TROUVER 50 M² DE MOQUETTE POUR INSTALLER SON RÉSEAU DE CHEMIN DE FER À LA MAISON. ET JE VOUS PARLE MÊME PAS DES SACS DE CHARBON ET DES VACHES. ALLEZ, CHAUSSONS NOTRE HAUT DE FORME ET EN VOITURE POUR UNE SIMULATION ÉCONOMIQUE D'UN AUTRE ÂGE.



Railroad Tycoon 2



▲ Chaque bâtiment sur l'écran produit ou consomme certains types de matières premières. Logiquement, il vous faudra relier les bâtiments suceptibles de générer le plus de traffic. L'essentiel du jeu consistera à trouver les meilleures lignes d'approvisionnement.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	GESTION FERROVIAIRE
ÉDITEUR	TAKE 2
DÉVELOPPEUR	POPTOP SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE	NOVEMBRE

"D'un autre âge..." Enfin, pas tant que ça, puisque Railroad Tycoon 2 bénéficie des derniers raffinements en matière de graphisme. Avec du 1024 x 768 en 16 bits, le bougre est très classieux. Si je me souviens bien, Railroad Tycoon 1 c'était du 64 x 12 pixels en trois couleurs. Ou presque. Les développeurs de PopTop Software - qui ont bossé sur Heroes of Might and Magic 1 et 2 - se sont aujourd'hui fendus d'un moteur flambant neuf, intitulé S3D Engine. Contrairement à ce qu'on pourrait croire en matant les photos, Railroad est tout en 3D. Pour représenter la campagne américaine et les voies de chemin de fer serpentant entre les sapins, le S3D affiche jusqu'à 300 000 polygones simultanément à l'écran. C'est pas rien. L'avantage de la 3D, c'est les nombreux niveaux de zoom disponibles, la possibilité de faire des rotations. Ça va s'avérer bien pratique dans les phases de construction. En revanche, le moteur S3D se tamponne largement de l'accélération 3D. Argument invoqué : impossible de gérer 300 000 polygones avec les cartes actuelles. Résultat des courses : le scrolling de

RT2 respecte la véracité historique de l'épopée du chemin de fer américain







Railroad Tycoon 2 rame carrément sur P200. Faudra compter sur un PII bien tassé pour s'éclater. Wola ! ça sent le logo "Non à la course à l'armement", même si PopTop annonce 30 % d'optimisation pour la version finale. D'ailleurs, cette version Bêta est encore très instable.

Les Samouraïs de chemin de fer

Nous sommes en janvier 1870 et les actionnaires de l'Union Pacific viennent de vous nommer big boss de la compagnie. Votre objectif est simple : relier les principaux centres industriels en construisant un réseau de trains adapté, assurer l'acheminement des voyageurs, du charbon, du bois, du coton, du ciment, du courrier, etc. Pendant que vous vous escrimez, votre sifflet à la main, d'autres concurrents gérés par l'ordinateur vont essayer de vous piquer vos bénéfices. Ils répondent aux doux noms de Cornelius Vanderbilt ou Jay Gould, Railroad Tycoon respectant la véracité historique de la grande épopée du chemin de fer américain. Tagada tzouin !

L'interface nous trimballe dans de nombreux écrans, comme tout bon jeu de gestion économique qui se respecte. Dans l'écran des gares, on voit s'afficher l'offre et la demande. Très important ça, l'offre et la demande. Et on pourra progressivement contruire de nouveaux équipements : réservoir d'eau (indispensable pour les trains à vapeur), silos, restaurants pour les passagers, ateliers de réparation et de construction... Pour installer de nouvelles lignes, il faudra abattre les arbres et aplanir le terrain au bulldozer. Ensuite, vous pourrez bâtir de nouvelles gares. Vous aurez alors le choix entre plusieurs types d'architecture : victorienne, coloniale, Tudor. Ça a l'air drôlement documenté. Comme d'habitude dans ce style de jeu, le nombre d'éléments gérés devient rapidement très complexe. Au bout de quelques mois de jeu, vous vous retrouvez avec des dizaines de trains, de lignes et de gares à organiser. Heureusement, Railroad Tycoon 2 est doté d'écrans récapitulatifs pour balayer d'un seul coup d'œil toutes vos possessions.

Pour les amoureux de locomotives, la récompense arrive très vite. Ils verront s'ébrouer dans la campagne leurs fiers chevaux de fer, lâchant de bien beaux panaches de fumée. Quelle joie !

L'atmosphère du jeu nous étreint...

...(de 11h23, changement à Libourne : un sacré calembour, ma foi, que nous devons à Antoine de la pub, le spécialiste mondial du genre). Donc : haha ! Hem, désolé. Après avoir relié Cincinnati à Indianapolis et Indianapolis à Chicago, vous vous retrouvez avec un immense tas de pognon. Vous êtes en possession de grands stocks de matières premières, que vous revendez à tour de bras aux concurrents. Dans l'absolu, une fois votre fortune faite, vous pourrez donner libre cours à vos plus bas instincts capitalistes et racheter les autres compagnies de chemin de fer. Mais dans la réalité, c'est souvent le contraire qui se passe. En tout cas, c'est ce qui arrivait dans Railroad Tycoon 1 où on se faisait grignoter par les autres sociétés. Faute d'y avoir suffisamment joué, il est difficile de dire si cette nouvelle mouture va s'avérer pénible et répétitive à la longue. Le syndrôme du jeu de gestion raté, vous savez. Ça serait dommage, car graphiquement RT2 est sur la bonne voie.

Iansolo



Fortune faite, vous pourrez donner libre cours à vos plus bas instincts capitalistes

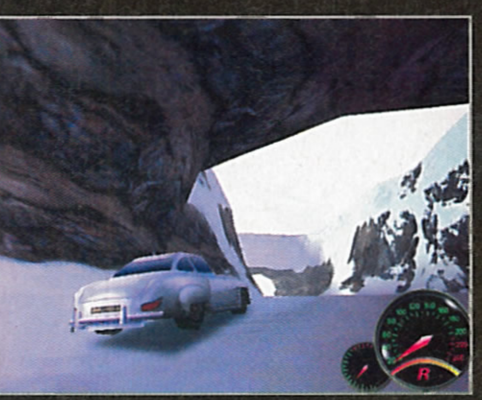
Dans RT2, on n'aura pas à gérer les catastrophes ferroviaires. Dommage, ça aurait pu être drôle. ▼





Preview

COURSE/ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
UBI SOFT CANADA
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Speed Busters

Speed Busters est l'un des premiers jeux de Ubi Soft Canada. Basé sur le moteur de F1 Racing, Speed Busters se présente comme un compromis entre une course esthétique à la Pod et un jeu de stock car. Les épreuves se déroulent sur sept circuits imaginaires (dont un bonus) avec des voitures originales confrontées à cinq concurrents, qui ne reculeront devant rien pour vous envoyer valdinguer dans les décors et tenter de casser votre véhicule, emboutissant à votre plus grande désarroi votre coupé-sport que vous verrez peu à peu se transmuter en poubelle à la tenue de route aussi déficiente que cette phrase est longue. Contrairement à Pod, dans lequel





vous deviez modifier les paramètres de votre voiture avant la course, il faudra ici mettre la main à votre porte-monnaie afin d'acheter de nouvelles pièces et vous pourrez la personnaliser comme dans Grand Tourismo. Pour bien vivre dans Speed Busters, il faut tout simplement être le plus rapide et arriver à se faire flasher par les voitures ou les hélicos de la police à la plus grande vitesse possible. Un peu comme dans la vraie vie à peu de choses près.

En plus des diaboliques adversaires, de nombreuses animations sur les circuits interagissent avec nous : des canons à neige vous bombardent sur les pentes d'Aspen, un King Kong grandeur nature tente de vous martyriser lorsque vous roulez à côté de lui et les déserts du Nevada vous offrent de ravissants couchers de soleil pendant lesquels vous pourez admirer quelques soucoupes volantes se crachant juste à côté de nous.

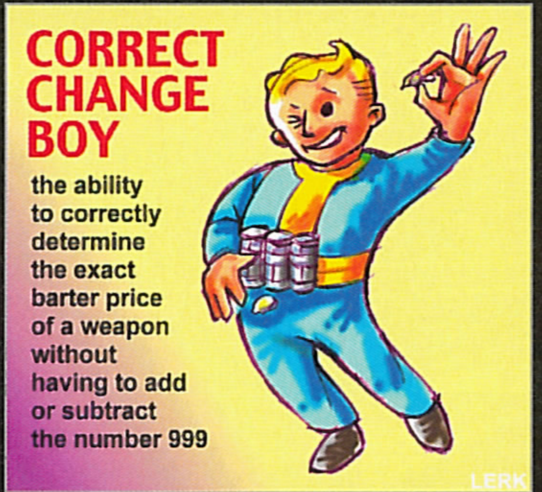
Les circuits, très librement inspirés d'endroits réels (Aspen, Hollywood, désert du Nevada, Canada) sont remarquablement bien foutus et pourvus de raccourcis qui vous réservent de nombreuses surprises. Speed Busters propose six véhicules eux aussi fort beaux et se jouera en mode arcade, championnat ou multijoueur. Un éditeur de skin sera intégré au jeu et on devrait pouvoir trouver, dans un futur proche, un Speed Busters game service à l'image de celui qui existe pour Pod. Moi je dis «Vive la rentrée !».

Bob Arctor



Preview

JEU DE RÔLE POST-ATOMIQUE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR BLACK ISLE STUDIO
SORTIE PRÉVUE NOËL 98





Fallout 2

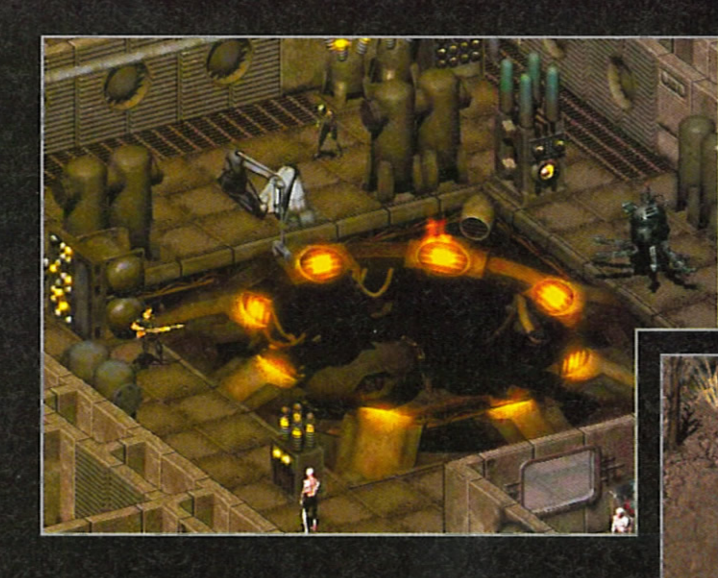


Sans l'ombre d'un doute, Fallout est l'un des meilleurs jeux de rôle à avoir irradié nos disques durs cette année. Black Isle Studios planche depuis quelques mois sur le deuxième épisode. Frères, réjouissez-vous : la délivrance est proche. Pour Noël, semble-t-il. Ok, trois mois c'est long. Mais faut les comprendre. Chez Black Isle, ils développent également Stonekeep 2 et Baldur's Gate - le très en retard Baldur's Gate devrait-on dire. Voici d'ailleurs un mutant, qui s'approche :

– Alors quoi de neuf dans cette suite, Oncle Harris ?

Rheeuu ! schlopf ! (le mutant se racle la gorge avant d'expulser un crachat vert fluo sur le béton de Dépôtville). Salut citoyens ! Dans Fallout 2, on forme une grand famille. Supers mutants, chiens-robots et goules, même combat. Quant à vous les joueurs, vous pourrez faire vos expériences les plus glauques, comme monter le cerveau d'un ami très cher sur le corps d'un robot dernier cri. Attendez-vous à côtoyer des ennemis plus balèzes que jamais : plus de droïdes, de goules, de bouffeurs de viande, de plantes carnivores, de semeurs de spores. Ahahaha ! Vous ne pensiez quand même pas être les seuls enfoirés dans le coin ? Et pis y'a pas que d'la mauvaise compagnie par ici les p'tits gars. Y'a aussi d'la romance en stock. Faudra pas venir vous plaindre si vous avez le béguin pour une petite mutante et que vous vous faites passer la corde au cou.





Fallout est l'un des meilleurs jeux de rôle à avoir irradié nos disques durs cette année

– Diantre !

Fallout 2 c'est aussi 100 nouvelles compétences, les fameux perks. Faudra faire des choix cornéliens, bande de raclures de containers : apprendre le coup du dragon ou mastériser la Gattling laser mieux que le Lieutenant. Pareil pour vos compagnons de route. Vous pourrez leur refiler de meilleures armes et armures, et leur apprendre de nouveaux trucs. Pas vrai, Ian ?

– Hé Harris, rends-moi mon couteau et mon blouson au lieu de raconter des conneries !

Woa l'autre ! C'est dépassé ! Dans Fallout 2, on pourra combiner plusieurs éléments pour améliorer son arsenal, monter une visée laser sur un fusil de chasse et mettre un chargeur camembert pour sur fusil à pompe automatique. Tu kiffes, hein, tu kiffes ? Et encore t'as rien vu. Tu te souviens du chien qui courait sur l'autoroute en criant son nom ? Ben fini les errances pourraves à pied dans le Rayon ou dans la Base secrète. Tu auras une caisse à ta disposition, l'ami. La méga classe, le cruising en bahut.

Iansolo

Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉVELOPPEUR MILESTONE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Superbike



▲On se croirait à la télé, pour peu que Pentium II et Voodoo 2 soient de la partie.

Arglll. !! Ça y est, je suis foutu. Je n'ai jamais été autant à la bourre, Moulinex me harcèle pour avoir mes textes, et qu'est-ce qui arrive comme ça, sans prévenir ? hum ? Superbike. LA simulation qui va en convertir plus d'un à la fantastique aventure du deux roues, mais sans les petits aléas de la vie courante (les chutes qui font mal, l'hôpital de banlieue miteux, les visites d'experts incompétents au garage, les réparations un poil coûteuses, les amendes totalement injustes, les plâtres en résine pendant trois mois, et enfin les découverts bancaires chroniques, plus le reste...). Là vous vous dites : «Mouais, l'est gentil, mais avec tout ça je suis pas prêt de lâcher mon F1 Racing, chuis pas maso». Il faut dire qu'excepté le décevant Honda Castrol Superbike, les vraies simulations de bécanes sont inexistantes. Le reste du marché n'est occupé que par des jeux d'arcade, ou plutôt devrais-je dire "était" car il y aura un avant et un après Superbike. C'est bien simple, ça faisait longtemps que je n'avais pas vu autant de monde se bousculer autour d'un PC pour faire une partie. Il faut dire que la bêta de Superbike est tout simplement bluffante, époustouflante, merveilleuse, et ce en toute objectivité, hein. Le fait que je sois un peu motard ne rentre aucunement en ligne de compte, promis juré. Que ce soit du point de vue graphique, technique, réalisation ou encore réalisme, tout semble appartenir au domaine du rêve. Vous disposerez de plusieurs vues, internes et externes, vous pourrez effectuer moult



▲ Toutes les écuries sont représentées, ainsi que tous les constructeurs de la saison.

L'intelligence artificielle des pilotes est apparemment très prometteuse : ça s'arsouille, ça attaque et ça se gaufre dru. ▶



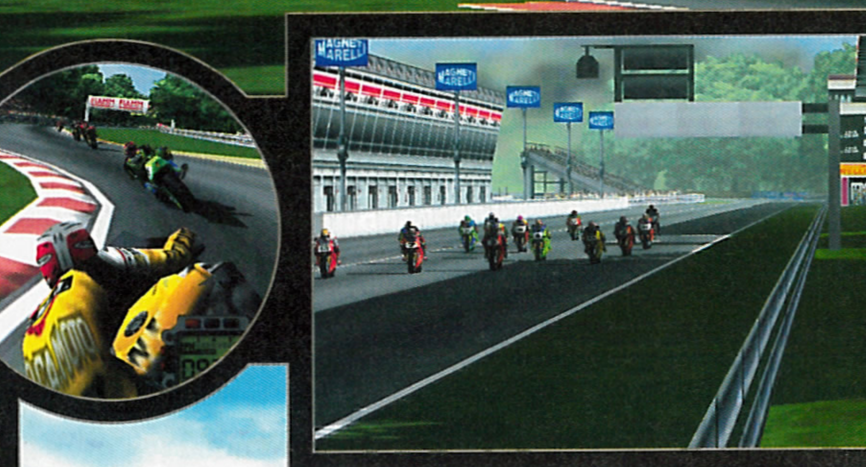




Les zones ombragées du circuit sont également reproduites.



Si vous pouviez voir comment ça bouge....



réglages, vous casser la gueule comme pas deux, faire des roues arrière et avant, tout semble avoir été prévu. De plus vous retrouverez tous les acteurs de la saison Superbike 97, avec les vrais noms et les vrais écuries, histoire de vous y croire encore un peu plus. Seule ombre au tableau, il faudra manifestement une machine puissante pour tirer pleinement parti des nombreux atouts de cette fantastique simulation. En un mot comme en cent, Superbike s'annonce au minimum comme le F1 Racing Simulation de la moto. J'en baverais presque de bonheur. D'ailleurs c'est fait, je bave (NDRC : fais gaffe, avec le bol que tu as, tu vas t'électrocuter).

Fishbone





Une des vues internes, où vous voyez exactement le point de vue de la tête du pilote.

Preview

MOTO ARCADE
PC CD-ROM
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉV DELPHINE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 98



Des circuits en Angleterre, dans le désert, au milieu des temples Mayas… Pfff, y z'ont du mal à se renouveler dans les jeux de course, à la longue.



Moto Racer



La roue arrière demeure le moyen privilégié pour attaquer plus fort. Attention aux virages !

Pour la première fois dans une course de motos, des épreuves nocturnes.

-«Et tu l'as vu reculer, la moto ?»
- «Ouais, c'est cool !»
- «Woua, le comportement ! T'as vu le comportement, là, dans le virage. Tu freines, tu relâches, et paf ! la moto tombe. Pffiou, c'est fabuleux, c'est exactement ça, c'est…»
- «Mhhh, vi, vi Fish, c'est formidable…»

Ah ça, ils peuvent être contents chez Virgin avec leur Superbike. Difficile de revenir à un autre jeu de moto après l'avoir essayé. Faut dire aussi que c'est limite course à la cote en ce moment à Joy. Pas moins de quatre softs de deux roues en test et preview dans ce numéro. Ils sont rusés les éditeurs. Ils sortent leurs jeux à la fin de l'été, quand tous les motards se sont bien viandés. Du coup, ils sont bien contents de pouvoir s'éclater en virtuel avec leur costard en plâtre, les motards. Pas vrai, Fishbone ?

Bon, je vais essayer d'oublier Superbike deux minutes pour vous parler de Moto Racer 2. Surtout que Moto Racer c'est pas rien. Oh que non les p'tits gars, c'est pas rien. On pourrait même dire que c'est grâce à Moto Racer que l'on assiste aujourd'hui à ce grand déferlement de softs de motos. Avec le succès mérité du premier volet,





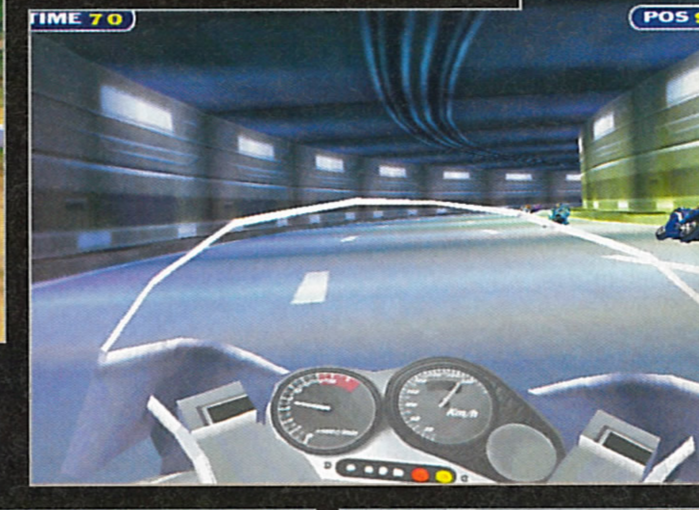




Pendant les compétitions de motocross, on peut faire des figures lors des sauts : Immelman, tonneau barriqué, prise de rond-point dit "à la Fish", flying-Debanne ou l'arrêt-Coluche. Gaffe aux burnes à l'atterrissage.

2





Delphine Software et Electronic Arts ne pouvaient échapper au syndrome de la suite.

Pouf ! je lance la bête sur mon PII 400 avec Voodoo 2 12 Mo. Pas de doute, on retrouve la marque de fabrique du premier opus. C'est ultra fluide, très jouable, très beau… Les couleurs sont par contre un brin plus fades que précédemment. Amusant, la moto que l'on contrôle ressemble à s'y méprendre à une R1, la super-sportive mythique de Yamaha.

- «Ahhh, excellente la R1. Sauf que c'est une bécane pour les nains. Si tu fais plus de 1,70 m, t'as l'air d'un crapaud sur une boîte d'allumettes !»
- «Tout à fait, Fish.»

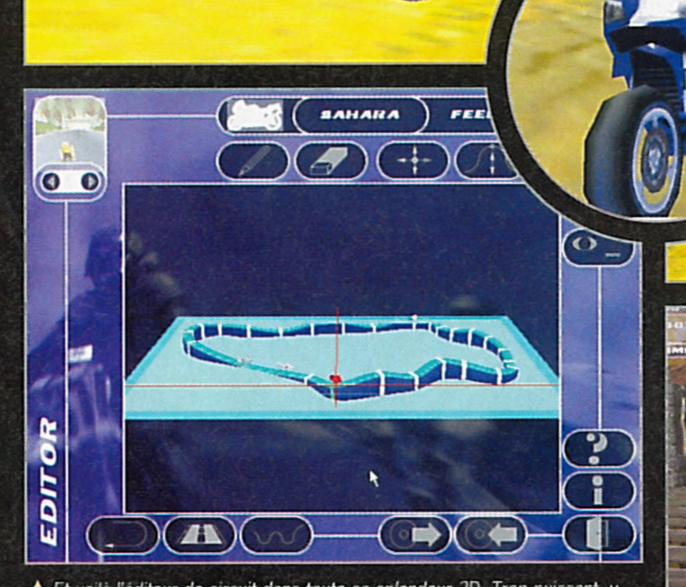
Et puis on peut relever une légère erreur. Dans Moto Racer 2, le compte-tours est analogique alors que tout le monde sait bien que la R1 est équipée d'un compte-tours numérique. M'enfin !

C'est certain, le soft n'est pas complètement terminé et certains détails attendent d'être peaufinés. Question nouveautés, on pourra configurer la météo (pluie, neige, mais pas de changement de temps dynamique pendant les courses). Il y aura des compétitions de nuit, avec les phares qui éclairent la piste. Très joli. Deux modes seront proposés aux fans de la gomme brûlée : arcade et simulation. On disposera aussi d'un éditeur pour créer ses propres circuits et développer un championnat sur mesure. Le jeu en réseau (très réussi dans le premier) sera toujours à l'honneur. Sans oublier une option de jeu à deux sur la même machine en écran splitté.

Pourtant, l'un des principaux défauts n'a pas été corrigé. Les circuits sont toujours balisés par des murs invisibles. C'est particulièrement agaçant avec les épreuves de Motocross. Après avoir effectué un saut, on est arrêté en plein vol, ambiance mouche scotchée contre une vitre.

Bref, tout en conservant un indéniable attrait, Moto Racer 2 risque de se montrer nettement moins novateur que le premier épisode en son temps. En tout cas, les motards sont à l'honneur en ce moment : arcade pure et dure avec Moto Racer 2 et simulation fidèle avec Virgin Superbike.

Iansolo



Et voilà l'éditeur de circuit dans toute sa splendeur 3D. Trop puissant, y avait même pas ça dans F1 Racing simulation.

Preview

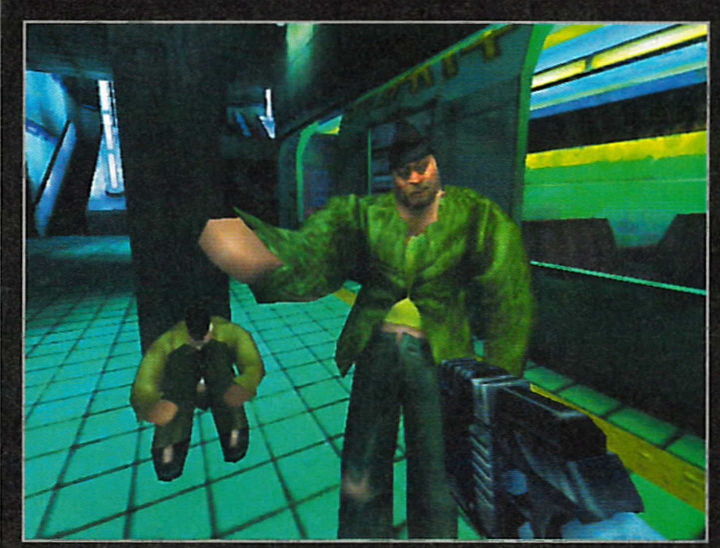
ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR RITUAL ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE

SiN



Elexis Sinclaire est la terrible pédégette de SinTek Industries, qui a mis au point le U4 (Dyforsanide), une drogue modifiant la structure de l'ADN. Son objectif : bâtir une armée de mutants pour dominer le monde. Ce qu'elle ne sait pas encore c'est que le Colonel John Blade veille sur la sécurité des citoyens de Freeport. Et Blade (vous !) a décidé que le temps des méthodes douces et traditionnelles était révolu. Elexis représente un trop grand danger pour tout le monde : il va falloir foncer dans le tas. Et là, vous vous dites : mmouais, un quake-like de plus, quoi. Eh bien pas du tout. L'ambition de SiN est de reposer autant sur l'histoire que sur l'action. Je ne vous cache pas qu'il faudra blaster du mutant à chaque coin de mur, avec des armes bien efficaces et tout et tout. Et puis c'est le moteur de Quake II. Mais ne vous fiez pas aux apparences : foncer bêtement dans le tas ne vous vaudra rien de bon.

D'abord, les recharges en points de vie et en munitions seront réparties avec parcimonie tout au long du jeu. Ensuite, les ennemis seront capables de se retirer du combat pour aller se faire soigner ailleurs, quitte à revenir vous traquer comme un chien, sur plusieurs niveaux s'il le faut. Mais je ne vous ai pas encore dit le meilleur : l'histoire changera vraiment en fonction de ce que vous faites. Bon, imaginez un aquarium. Vous blastez la paroi ; l'eau s'écoule. Conséquences : vous pataugez dans la flotte sur plusieurs niveaux et les appareils électriques sont court-circuités. Si justement une info importante vous attendait sur un ordinateur, pfuit ! Disparue, l'info. Vous ne vous en rendrez pas compte mais le cours de l'histoire aura





▲ SiN nous replonge dans ce qui, selon moi, a été une des causes majeures du succès de Duke Nukem : les environnements réalistes. À chaque moment, on sait où on est. On y croit : on est John Blade, c'est notre ville et on va la défendre.

changé. Autre exemple : vous causez de gros dégâts à l'intérieur de la banque de Freeport. Plus tard, à 10 niveaux de là, dans un autre coin de la ville, au lieu de trouver un beau bâtiment facile d'accès où poursuivre votre aventure, vous galérerez dans les échaffaudages : le financement du chantier aura été repoussé par la banque. ABO, qu'ils appellent ça, les Ricains : Action-Based Outcome. J'espère qu'ils nous en ont fait quelque chose de bien, parce que ça a l'air top moumoute.

Wanda



▲ Chaque partie du corps est une entité séparée. Si vous tirez dans une jambe, le mec va boiter. Si vous lui tirez dans la main, il lâchera son arme. Belles perspectives pour le multi.

Idem quand ▶ vous serez touché, d'où les différentes armures qui couvrent chaque partie de votre corps : casque, veste, pantalons.



En tout, les développeurs annoncent une vingtaine d'environnements différents : cité industrielle, jungle, sous l'eau, grottes, montagnes... Le tout réparti sur une quarantaine de niveaux et dans le cadre de 6 missions distinctes. ▼





▲ En multi, on aura le choix entre Blade, Elexis et J.C., le cyber bras-droit de Blade, qui suit vos missions depuis son centre de contrôle dans le jeu solo et ne se prive pas pour vous dire vos quatre vérités quand vous commencez à faire n'importe quoi.

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉV RAGE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





La guerre des mondes

Rage software nous concocte l'adaptation du célèbre roman de H.G. Wells, "La Guerre des Mondes". À première vue, on pourrait penser qu'il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel dans lequel les Martiens viendraient pique-niquer sur nos pelouses, mais pas vraiment. En fait, nous aurons plutôt affaire à un subtil mélange de Risk, le jeu de plateau, et de Total Annihilation, en version light oserais-je dire. Que vous incarniez les humains ou les Martiens, il vous faudra gérer les maigres ressources allouées en début de partie, construire des bâtiments et des unités (terrestres, maritimes et aériennes), et bien sûr envahir les régions voisines. Tiens, c'est rigolo, ça, de parler de Martiens, plutôt que d'Aliens. Il faut dire que «La Guerre des Mondes» est le précurseur des romans de S-F. D'ailleurs, à l'époque on parlait d'anticipation, c'est dire. Bref, les phases à la Total Annihilation sont réalisées en 3D, il y a un petit air de famille, ce qui signifie entre autres que le relief du terrain jouera sur l'efficacité de vos troupes. La version que nous avons eue entre les mains était encore à un état de développement… disons précoce, et il manquait pas mal de choses pour que l'on puisse vraiment se faire une idée de la bête. Tout ce que l'on souhaite, c'est que Wells ne se retourne pas dans sa tombe lorsqu'il jouera à la version finale, prévue pour le mois d'octobre. Faut pas le faire chier, H.G., c'est le genre à vous foutre un bordel monstre dans un pays en moins de dix minutes avec une simple radio. Ah merde, non, c'est l'autre, j'm'a gouré. Bref, tout ça pour dire que j'ai la forte impression que les programmeurs vont passer quelques nuit blanches pour finir le boulot à temps. Bon courage les gars !

Fihsbone

▲ C'est tout en 3D, comme Total Annihilation.



▲ Le principe de base reprend celui de Risk, le célèbre jeu de plateau.





▲ Les combats se déroulent aussi bien de jour que de nuit.





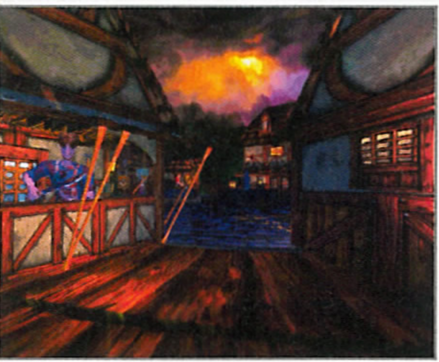
Les pirates ne cessent d'alimenter notre imaginaire. Des trésors et une vie libre en font les grands seigneurs de la mer. Alors qu'attendons-nous pour les rejoindre ?

Red Jack

Aventure pour tout joueur - PC CD-Rom



▲ *Il suffit quelquefois de se retourner pour voir la solution du problème. Alors n'oubliez pas, gardez toujours un œil ouvert sur le décor.*

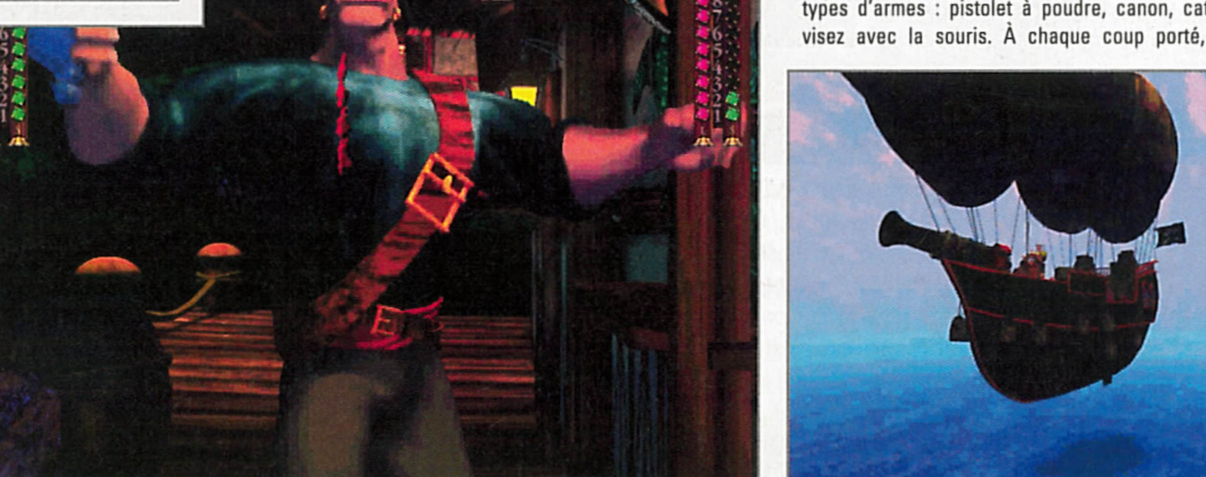




Ah ! La belle aventure. Jouer au pirate, combattre les méchants, découvrir des îles encore vierges. Il faut être encore un enfant pour tout abandonner et vouloir se faire mousse sur un bateau pirate. Nickolas Dove l'est. Rien ne lui fait peur. Il passe ses journées sur la pointe d'un rocher, face à la mer, à rêver à son avenir de grand capitaine. Un avenir qui se rapproche très vite de lui, car pour une raison inconnue des tueurs sont à ses trousses. L'occasion de fuir son île paumée est arrivée. Un bateau pirate a justement accosté. Il ne manque plus qu'à convaincre le capitaine de vous engager.

L'aventure se déroule donc à la belle époque des corsaires. L'un d'entre eux, Red Jack, possède une renommée telle que son nom fait trembler ses ennemis les Espagnols. Avec son équipage, ils ont créé la confrérie des Brethren. Mais voilà, dans la pomme se cache un ver. Après une grosse rafle à Carthagène, en plein territoire espagnol, leur fuite se termine dans un piège, qui s'avère fatal à Red Jack et aussi au trésor. L'homme est mort et le trésor envolé. La légende prend place. Dans soixante-dix ans, le fantôme de Red Jack doit revenir dans un lieu gardé secret. Il révélera aux Brethren l'emplacement du trésor. En attendant, le traître vit encore. Et comme par hasard, les Brethren sont assassinés un par un par les même personnes qui veulent la peau de Nick. Le sort vous rapproche des Brethren. Faire cause commune vous sauvera peut-être la vie.

Cette aventure mélange les genres. Elle se compose de puzzles, de combats en temps réel et d'arcade. L'interface sert très bien l'ensemble. La vue subjective vous permet, lorsque la mer est plate, de vous déplacer avec fluidité, grâce à la souris. Les combats s'effectuent en position fixe. Vous parez les offensives adverses d'un seul coup d'épée, en la positionnant toujours avec la souris. Enfin, l'arcade vous permet de tirer avec plusieurs types d'armes : pistolet à poudre, canon, catapulte, et vous visez avec la souris. À chaque coup porté, une animation



Pendant les combats à l'arme blanche, on visualise les barres de vie et de fatigue de chaque adversaire. Des potions permettent de se soigner et se reposer. Si vous en avez, elles apparaissent sous les barres. Un simple clic permet de les boire. ▶

■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 16 MO DE RAM ■ EDITEUR INFOGRAMES ■ DÉVELOPPEUR CYBERFLIX ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Vous rencontrez de nombreux personnages



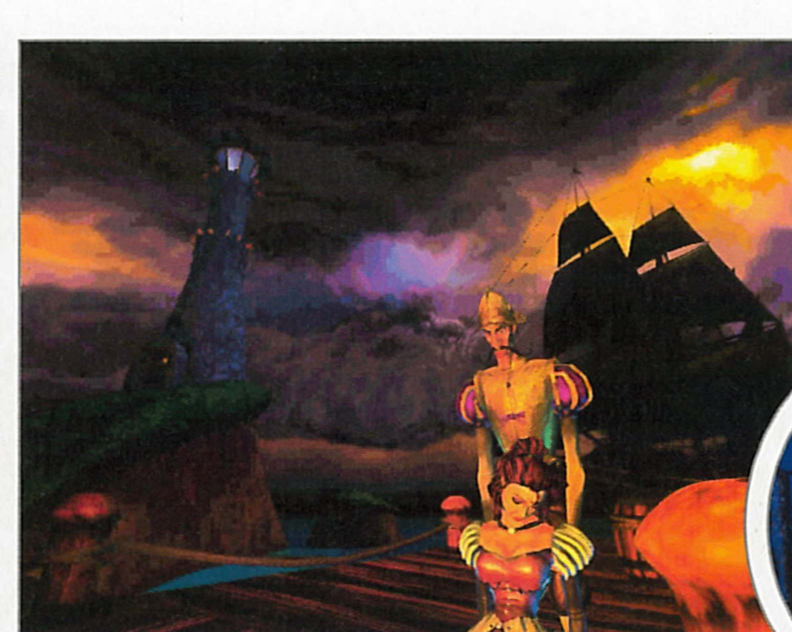










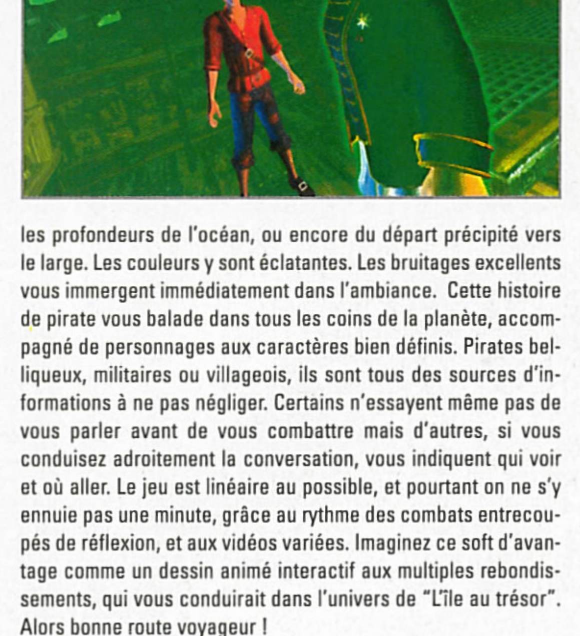


signale si vous avez touché votre but. Au début, vous êtes un jeune garçon innocent et vous ne savez pas vous battre. Une fois que vous avez trouvé votre maître, vous vous entraînez à éviter les jets d'objets et couper dans la bedaine, de quoi faire jaillir des torrents de sang. Ne croyez pas que dans ce jeu d'aventure, il soit facile de vaincre les adversaires. Ils sont extrêmement rapides et vous attaquent souvent à plusieurs, mauvais rôle oblige. Les énigmes restent simples, mais demandent quelquefois réflexion avant de trouver le truc. Traverser un lac de lave en sautant de pierre en pierre, passer un couloir où des pièges lancent des boules de feu, tout cela reste éminemment classique. Pourtant, vous ne vous ennuyez pas, car les phases de combat et les temps de réflexion se déroulent en alternance. Ce n'est pas vraiment de la réflexion, mais plutôt de l'observation. Préparer un cocktail quand on a auparavant récupéré la recette n'est pas bien compliqué...

Pirates belliqueux en vue !

Le moteur est très bien conçu. Il permet non seulement des vues à 360°, mais aussi un niveau de zoom très utile lors des combats avec arme à feu. Il sert un graphisme de qualité inégale. Les décors vous montrent des premiers plans très bien finis, puis les seconds plans deviennent vite pixellisés. Mais une fois habitué, on n'y fait plus trop attention : l'aventure est tellement pénétrante. Les vidéos sont superbes. Qu'il s'agisse de la vue d'un requin gobant un seau de déchets empoisonnés dans





les profondeurs de l'océan, ou encore du départ précipité vers le large. Les couleurs y sont éclatantes. Les bruitages excellents vous immergent immédiatement dans l'ambiance. Cette histoire de pirate vous balade dans tous les coins de la planète, accompagné de personnages aux caractères bien définis. Pirates belliqueux, militaires ou villageois, ils sont tous des sources d'informations à ne pas négliger. Certains n'essayent même pas de vous parler avant de vous combattre mais d'autres, si vous conduisez adroitement la conversation, vous indiquent qui voir et où aller. Le jeu est linéaire au possible, et pourtant on ne s'y ennuie pas une minute, grâce au rythme des combats entrecoupés de réflexion, et aux vidéos variées. Imaginez ce soft d'avantage comme un dessin animé interactif aux multiples rebondissements, qui vous conduirait dans l'univers de "L'île au trésor". Alors bonne route voyageur !

Kika

Preview

SIMULATION DE F1
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Monaco Grand Prix Racing Simulation

Et voilà, la meilleure simulation de Formule 1 au monde est en passe de connaître une suite, et c'est une sacrée bonne nouvelle pour nous, les joueurs. Il faut dire qu'un an après sa sortie, la concurrence n'a toujours pas été foutue de sortir un soft qui lui arrive à la cheville. Ça veut tout dire quant à la qualité du boulot réalisé par les développeurs français. Mais comme ces perfectionnistes sont des perfectionnistes (oui, bon…), ils se sont remis à bosser sur leur bébé afin d'en améliorer encore les caractéristiques et de proposer cette fois la saison 97. Le réalisme du pilotage a été approfondi, c'est-à-dire que la voiture deviendra beaucoup plus dure à contrôler au niveau expert. L'intelligence des pilotes a également été revue à la hausse, et chacun d'eux devrait posséder un type de pilotage réellement personnel. Deux nouveaux modes de jeu seront présents, à savoir un mode carrière (vous commencez dans une petite écurie, à vous de faire vos preuves pour devenir champion du monde) et un mode scénario (vous pourrez revivre de vraies situations et remplir des objectifs précis). Il sera également possible de jouer sur Internet afin de participer au Championnat du monde comme les grands (jusqu'à huit participants). Enfin, reste à parler de la réalisation, qui a subi une bonne mise à jour grâce à une optimisation du moteur 3D et à l'adjonction de nouveaux effets visuels (réflexion du paysage sur les voitures, jeu des suspensions, etc.). En revanche, Ubi ne bénéficiant plus de la licence FIA (d'où le changement de titre), vous ne retrouverez pas les vrais sponsors, les vrais noms des pilotes, et encore moins les véritables écuries. C'est très con, mais un éditeur graphique permettra de personnaliser entièrement le jeu, ce qui devrait permettre de combler ce handicap. Inutile de vous dire qu'on attend le test avec impatience.

Fishbone

De nouveaux effets visuels ont été programmés. Ici, l'effet dit de "la gaufre rieuse". ▶



◀ Un circuit rétro vous permettra de revenir aux sources du pilotage.

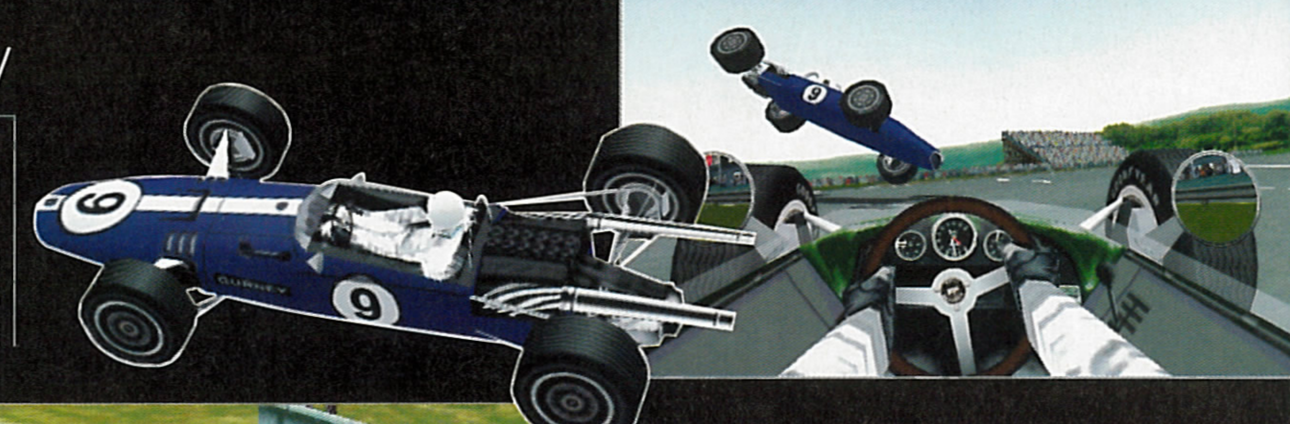


PlayStation™ MAGAZINE

En vente dès le 9 septembre

Preview

SIMULATION DE F1
PC CD-ROM
EDITEUR SIERRA/
CENDANT SOFTWARE
DÉVELOPPEUR PAPYRUS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



joystick 96 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Grand Prix Legends

Crissement de pneus. Long dérapage. Épaule écrabouillée contre la portière droite. Sales vibrations du volant. Fumée noire dans le rétro. Une roue prenant la tangente. Ce n'est pas possible ! Aïe ! Gradin droit devant ! Vite, vite, il faut s'extraire ! Le brasier qu'est devenu ma Lotus 49 compromet sérieusement mes chances de victoire pour la saison. Encore une année de foutue ! Je ne suis que le troisième pilote à abandonner. Cette année 67 restera dans bien des mémoires...

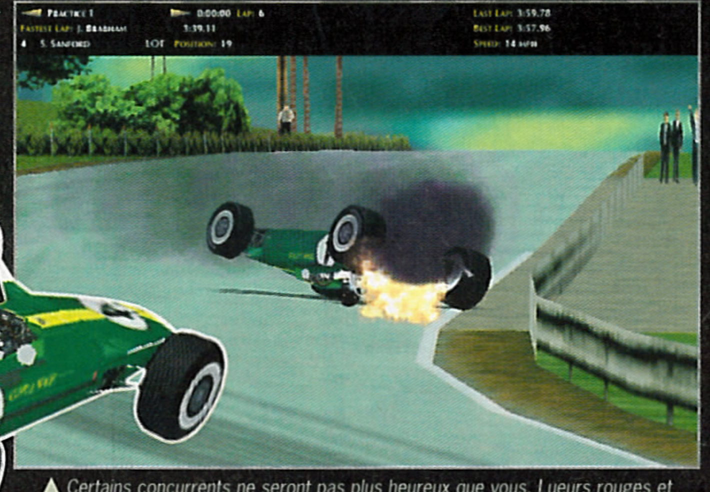
Eh oui ! L'année 67... Combien de fois les anciens nous en ont-ils rebattu les oreilles ! Cette simulation de Formule 1 recrée l'histoire de manière fort prometteuse. Nouveau moteur graphique, nouveaux parcours... Redécouvrir le passé offre bien des perspectives grâce à la reconstruction de circuits maintenant absents des saisons. Spa, Monza et une douzaine d'autres nous feront découvrir toutes les joies et les épreuves endurées par des pilotes légendaires comme Bruce McLaren ou Graham Hill. Mais ce ne sont pas les seules réjouissances que nous proposera Sierra.

Grâce à l'utilisation d'un nouveau moteur 3D, le soft devrait proposer un superbe réalisme. La modélisation des voitures de course d'époque reste incroyable. À croire que les développeurs se sont plongés dans leurs vieux bouquins de Physique. Action, réaction, loi de la gravité, force centrifuge, les principes de base sont appliqués à chaque pièce de la voiture. Ainsi au fur et à mesure des tours de circuit, les pièces subissent déformation et usure. Elles travaillent et réagissent. Des tremblements de la carlingue : c'est le châssis qui entre en plein roulis. Même le pilote n'y échappe pas. Un virage un peu trop serré, et votre tête est projetée sur le côté. Une simulation ? Que nenni, plutôt une application de physique. Les joueurs n'en souffriront pas car les sensations seront rendues au centuple. Et si les concurrents sont servis par une bonne IA, la jouissance n'en sera que plus élevée.

Ajoutez à cela un graphisme 3D magnifique, des animations splendides et un mode réseau, vos papilles gustatives saliveront jusqu'à la rentrée. Entendre les craquements de la boîte de vitesse, écouter le rugissement du moteur qui s'emballe, les pneus hurler lors d'une longue glissade et les applaudissements d'une foule en délire lors d'un dépassement de maître, dois-je-vous en dire plus ?

Kika

▲ *Une longue glissade. Le temps semble comme suspendu. Le bruit du dérapage fait exploser cette bulle de moment éternel juste à temps pour vous rappeler de tourner le volant avant la rambarde.*



▲ *Certains concurrents ne seront pas plus heureux que vous. Lueurs rouges et fumées, même au travers de votre pare-brise sale, le feu se devine.*

Preview

COURSE DE BAGNOLES
PC CD-ROM
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Dans la rubrique «nouveautés», voici la voiture qui brûle.

Need For Speed 3 Hot Pursuit



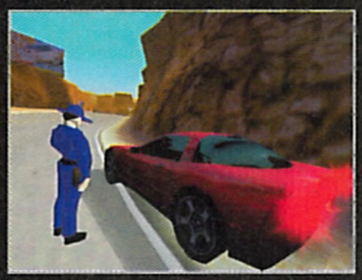
▲Un tableau de bord comme on les aime.



◄ Ça a tendance à inspirer confiance quant à la qualité d'un jeu, des tofs comme ça.

Need For Speed 3 pointe le bout de son pare-choc chromé, et il semble bénéficier des atouts nécessaires pour faire oublier son médiocre prédécesseur. Au programme, quatorze véhicules (Jaguar, Ferrari, Lamborghini) totalement inabordables pour la masse laborieuse, vous attendent, histoire de participer à - on se refait pas - des courses sur route ouverte ou sur circuit. Mais cette fois, les keufs seront de la partie puisque vous pourrez vous faire gauler par la flicaille hostile si vous avez tendance à trop traîner. Des effets visuels plutôt coolos ont été implémentés, comme des feuilles qui volent au passage des roues, des voitures qui prennent feu, ou bien encore des reflets sur les carrosseries. Bon, comme on n'en sait pas beaucoup plus pour le moment, je vais pas noircir du papier histoire de faire style, je remplis du papier pour ne rien dire. Style j'écris, là, comme ça, genre je raconte ma vie alors que pendant ce temps-là j'aurais pu vous donner des tas d'infos importantes. C'est con, et surtout c'est des choses qui se font pas. Voilà.

Fishbone



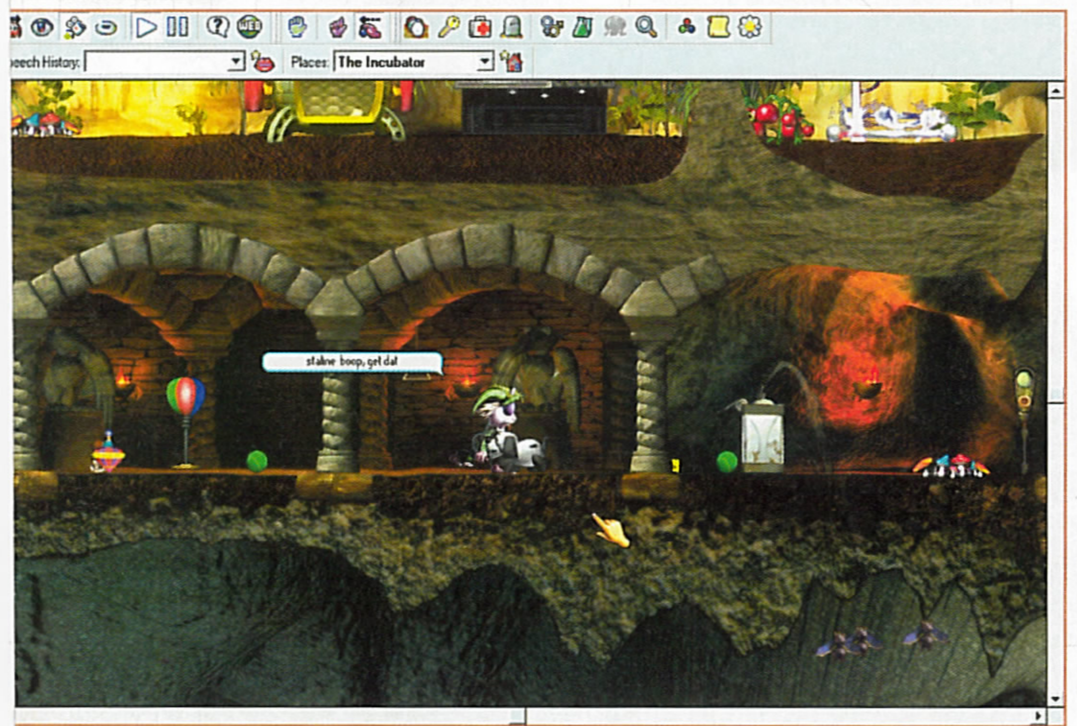


BETA VERSION

QUE PEUT-ON ATTENDRE DE LA SUITE D'UN JEU BASÉ SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ? DES CRÉATURES PLUS FUTÉES ? UN MONDE PLUS VASTE ET SIMULANT UN ÉCOSYSTÈME RÉALISTE ? DE NOUVELLES ESPÈCES ? CRÉATURES II NOUS OFFRE LES TROIS, ET MIEUX ENCORE.

Créatures II



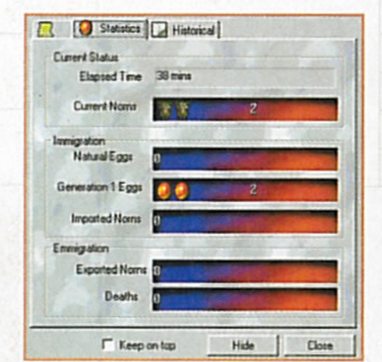


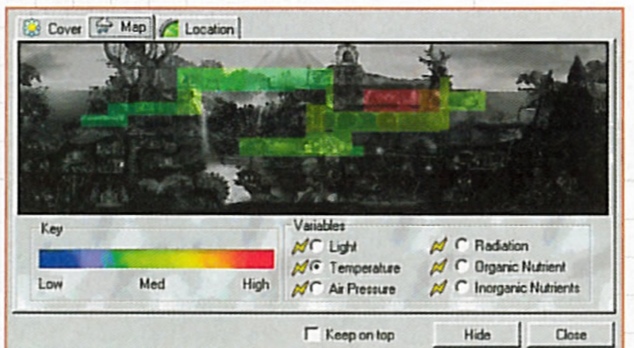
MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	GESTION DE VIE ARTIFICIELLE
ÉDITEUR	MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	CYBERLIFE GB
SORTIE PRÉVUE	OCTOBRE

Lorsque ce jeu est tombé dans nos mains, il y a bientôt deux ans, nous avons tous été fascinés par sa grande originalité et ses possibilités d'évolution qui nous semblaient quasi infinies. Depuis lors, les expériences de vies plus orientées "grand public" ont fait leur apparition, et nous avons pu voir "Finfin le dauphin" et "Roger le Tamagotchi" peupler l'univers d'enfants désœuvrés et d'adultes sentimentalement sous-développés. C'était l'occasion rêvée pour que "Créatures" fasse sa deuxième apparition, au grand bonheur des fanatiques du genre, dont je suis toujours pour des raisons qui me sont encore inconnues à ce jour (NDRC : entre Pygmalion et Sade ?). Le premier jeu, qui s'est vendu à un demi-million d'exemplaires de par le monde, offrait plus un aspect expérimental que ludique. Cette fois-ci, l'équipe de Cyberlife, qui semble bien loin de vouloir abandonner ce principe, a décidé de pousser l'expérience encore plus loin.

Entre les deux titres, il s'est passé quand même bien des choses : tout d'abord, une communauté d'éleveurs très fournie est née dans tous les recoins d'Internet. Le "Créatures Ring" (serveurs Web consacrés à ce titre et reliés entre eux) comprend plusieurs centaines de sites où les joueurs ont pu trouver en deux ans de nombreux add-on, utilitaires, kits scientifiques et autres outils pour tripoter les Norns jusque dans leur ADN. Mais chacun de ces sites contient aussi des créatures faites maison, fierté de leur propriétaire, et mises à la disposition de tous dans le but d'obtenir de nouveaux croisements inédits.

Créatures permet d'expérimenter une vie artificielle comme dans un laboratoire de recherche



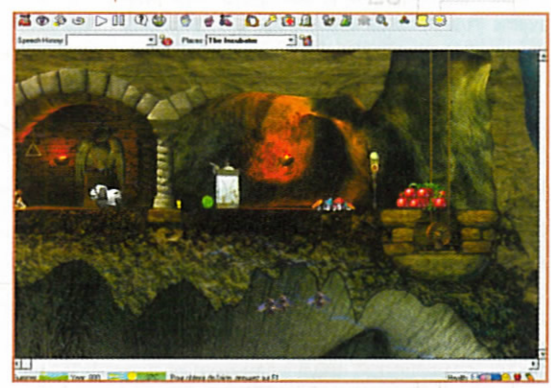


Kézako Créatures ?

Créatures est un "jeu" permettant d'expérimenter une vie artificielle très simple (simple, en regard de ce qui se fait de mieux dans les laboratoires scientifiques, en moins austères). Dans un monde contenu dans une sorte de serre, des scientifiques aujourd'hui disparus ont créé deux espèces : la première, les Grendels, fut le résultat d'une expérience ratée : laids et agressifs, ils furent abandonnés dans leur coin. La seconde représente des Norns d'une grande intelligence, qui bénéficient d'une capacité d'adaptation hors du commun et ressemblent à un croisement entre un chinchilla, un écureuil

Questions à Lee Singleton, producteur de Créatures II

▲ Les machineries sont aussi nombreuses et impressionnantes que les machines outils d'une usine Renaud.



▲ Un nuage arrose les graines de cactées poussant autour du vieux temple.



Un paysage pas trop éloigné de l'incubateur. On y retrouve nos amis les ascenseurs et téléporteurs. ▼

Le kit scientifique de biologie, qui permettra d'évaluer la forme d'un Norn. ▼

Joystick : La question à dix francs : pourra-t-on importer nos anciennes créatures dans cette nouvelle mouture du jeu ?

Lee Singleton : Oui bien entendu, non seulement celles que vous avez élevées mais aussi toutes celles provenant des sites Internet et des autres éleveurs. Comme dans les dernières versions du premier jeu, si la couvée est vide, six nouveaux œufs feront leur apparition dans le nid. La plupart des utilitaires annexes que l'on pouvait trouver sur le Net concernant Créatures I sont maintenant intégrés aux kits scientifiques de la seconde mouture.

Joystick : Jusqu'où pouvons-nous aller dans les recherches génétiques ?

Lee Singleton : Eh bien, avec la machine génétique qui est l'une des pièces les plus importantes à trouver, on peut mélanger et mixer ensemble n'importe quel type de créatures : deux Grendels et un Norn par exemple. L'œuf produit pourra contenir une créature unique, un mix de tous ces types d'ADN et avoir une apparence bien à elle.

Joystick : L'avènement des Tamagotchis ? et celui de Finfin, le dauphin vous ont-ils fait du tort ?

Lee Singleton : Nous avons beaucoup parlé de ces petits machins entre nous. En fait, l'analogie entre ces jouets et Créatures s'arrête très vite. Ces petits êtres ne font en réalité pas grand-chose d'intelligent. Eh oui, beaucoup de personnes ne connaissant pas la vraie nature de Créatures nous associent à tort à ces choses ou encore à Dogz ou Catz.

Joystick : Est-ce que Cyberlife est ouvert aux développeurs extérieurs ? Verra-t-on naître de nouveaux add-on/objets, espèces comme pour le premier volet ?

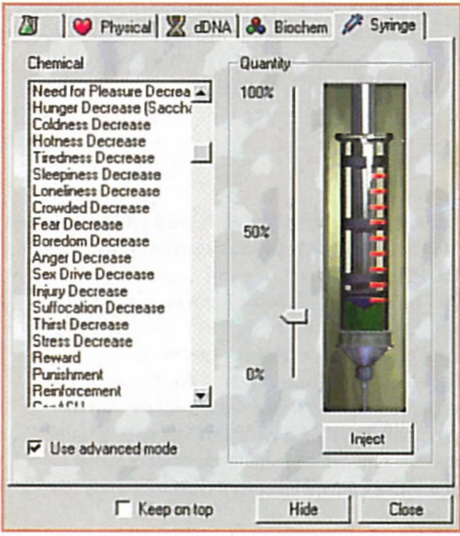
Lee Singleton : Eh bien oui, comme pour la première version, nous avons distribué des kits de développement aux fanatiques les plus fidèles, qui sont en fait ceux qui s'étaient donné la peine de créer quelque chose pour Créatures. Des gens passionnés et de confiance.

Joystick : La cellule de Recherche et Développement constitue-t-elle une part importante de Cyberlife ?

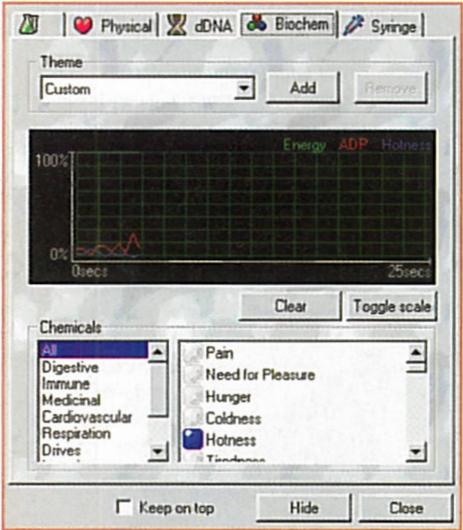
Lee Singleton : Oui absolument, les effectifs alloués à cette division sont beaucoup plus élevés que chez les autres développeurs. Cette dernière est dédiée à la création et au développement de routines pour les futurs projets.

Joystick : À propos de ces derniers, que préparez-vous ?

Lee Singleton : De nombreuses choses tournant autour de Créatures, on concocte même un Créatures Junior destiné aux gosses de cinq ans, avec un monde moins dangereux et une façon plus évidente de soigner les créatures malades. Mais parallèlement, Cyberlife travaille sur des applications beaucoup plus sérieuses et à des contrats importants, notamment avec British Telecoms.

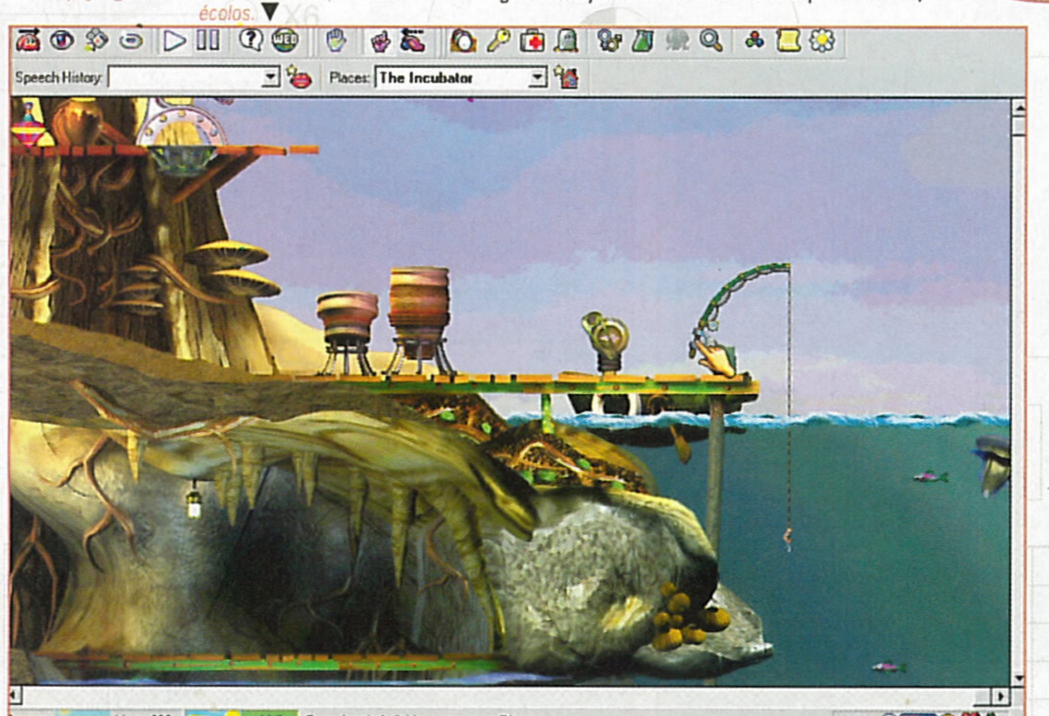


▲ Les injections contiennent des centaines de produits différents et tous aussi attrayants pour le biochimiste en herbe.



▲ L'utilisateur pourra choisir le type de courbe à afficher parmi une liste qui en comprend une bonne centaine.

Les paysages sont très variés et remplis d'éléments écolos. ▼



et le clown Ronald Mac Donald (pour les yeux exorbités). La durée de vie de chaque membre des deux espèces ne dépassant pas les dix heures, il faut leur apprendre à communiquer, et savoir les guider à travers les multiples dangers que contient le monde d'Albia. Cet univers aura une grande incidence tant sur leur comportement que sur celui de leurs descendants, si descendants il y a.

Le côté "élevage" constitue l'aspect fondamental de Créatures. Chacun de ces animaux est en effet propriétaire d'un (petit) brin d'ADN unique. Le croisement entre deux bestioles de familles différentes aura une chance de faire apparaître, au fil des générations, de nouvelles caractéristiques (physiques, intellectuelles et émotionnelles) ou même des tares congénitales provenant d'un aïeul ayant une caractéristique très prononcée. Tous ces aspects sont encore mieux développés dans Créatures II : non seulement les ADN sont plus complexes, mais de plus les croisements pourront donner des résultats d'une grande variété. Ainsi ai-je pu constater une grande cohérence dans l'aspect physique d'un rejeton en regard de celui de ses deux parents. En effet, les créatures disposent de nouveaux aspects morphologiques comprenant entre autres des expressions de visages très variées, et pour certains d'entre eux, on pourra même constater l'apparition d'un appendice caudal.

De nouveaux copains

Bon, inutile de vous le cacher plus longtemps : les Norns et les Grendels ne sont plus seuls, ils sont rejoints par une espèce de petite créature des mines au doux nom d'Ettin ; celui-ci ressemble à une bestiole qui aurait pu être dessinée par Jim Henson (les Muppets) et est au moins aussi intelligente que nos autres copains. Sur Internet, certains éleveurs étaient arrivés à croiser des femelles Norns et des Grendels en rut ; l'expérience pourra être reproduite ici avec les trois races et l'aide d'une machinerie située dans un endroit assez inaccessible.

Pour améliorer l'espèce, il faudra faire du tri parmi les couvées et éliminer les individus faibles, ce qui est toujours une tâche délicate sachant que l'être humain s'attache facilement aux mongoliens. Mais quelle récompense lorsque l'on constate qu'après quelques croisements la longévité moyenne s'est accrue d'un quart d'heure, ou que l'on a créé une nouvelle race de Norns autistes !

Le monde d'Albia dans lequel évoluaient les Norns dans le premier jeu, était on ne peut plus statique. La chose est maintenant réparée, et d'ailleurs plus qu'on ne pouvait l'espérer : nous allons pouvoir y découvrir une grande variété d'entités biologiques mineures comme des espèces marines (poissons, méduses, crabes), végétales et même animales (chiens, oiseaux). Bien entendu, tout ceci vit, meurt et se développe au gré du hasard. Les chenilles se nourrissant de feuilles deviendront des papillons, qui pourront être pris dans la toile d'une araignée et les graines des plantes pourront se disséminer sur tout le terrain au gré du vent afin de se développer sur une surface hospitalière si la température de l'endroit et une averse providentielle y pourvoient. Cette fois-ci, le jeu propose aussi une simulation d'écosystème relativement complète sans toutefois être trop complexe : on y découvrira ainsi les saisons (qui malheureusement influent plus sur la température et les cycles biologiques que sur l'aspect du terrain). On trouvera aussi des "modèles physiques" capables de simuler la gravité et le déplacement des objets aériens. Malheureusement, du fait que tout se déroule en laboratoire, nous n'avons pas droit à un cycle du jour et de la nuit. Mais est-ce vraiment un mal, la face diurne du monde d'Albia étant déjà assez dangereuse ? Ah oui j'allais oublier, un lifting complet de l'endroit a été effectué en 32 000 couleurs, et sa taille a été multipliée par huit. Au bout d'une dizaine d'heures de jeu, je ne suis toujours pas arrivé à amener mes Norns dans tous les recoins où bien des choses surprenantes doivent encore les attendre.

Tout Norn plongé...

L'évolution comportementale des Norns fait plaisir à voir. Ils sont très clairement plus "intelligents" et bénéficient d'attitudes et de palettes de réactions nouvelles devant les événements. Les Norns nouveaux sont désormais encore plus curieux, mais ô combien casse-cou. Aucun d'eux ne dédaignera s'avancer au devant des dangers les plus mortels (Grendels, plantes carnivores, explosions de lave) ; et bien souvent, dès que leur envie de se balader se fera sentir (vers l'adolescence notamment), il faudra soit les cloîtrer soit les surveiller. La nouvelle IA gère aussi les mauvais souvenirs et les expériences traumatisantes, ce qui nous facilitera grandement les choses. Lee Singleton a réalisé devant moi une expérience relativement amusante. Il a attiré un jeune Norn au-dessus de l'eau, où celui-ci a aussitôt plongé ; comme il ne savait pas nager, le Norn a bu la tasse. Réanimé à l'aide d'un cocktail de glucose et de défibrilant, le Norn ne s'approche plus, désormais, du bord de l'eau. Impressionnant. La même attitude méfiante s'appliquera aux créatures dangereuses, à des endroits et même à nous si on se montre un peu trop cruel... mais ce n'est vraiment pas notre genre.

Le vocabulaire disponible pour les Norns s'est lui aussi accru - c'était la moindre des choses. Non seulement on retrouvera l'ordinateur capable de leur apprendre très simplement les verbes, mais en sus on saluera l'apparition d'un autre appareil capable de leur inculquer des descriptions émotionnelles. Grâce à ce dernier, on pourra interroger aisément les créatures pour savoir ce qu'elles ressentent. Ces dernières nous répondront avec des phrases dont la (relative) complexité est parfois surprenante. En regardant une bête à la loupe, on s'aperçoit que des dizaines de variables biochimiques ont fait leur apparition. On peut aussi constater la localisation des dommages : un Norn pouvant par exemple être atteint d'une maladie qui lui détruit les poumons, d'une carence musculaire, ou encore d'un simple rhume. Créatures II nous permet plus que jamais de jouer au médecin avec tous les risques (et l'amusement) que cela implique. Bob Arctor



Arachnée PRODUCTIONS présente



PASSI

EN CONCERT

03/11 PARIS/ZENITH

14/10 BASTIA
16/10 LYON
17/10 CLERMONT-FERRAND
18/10 ROUEN
20/10 CAEN
21/10 LE MANS
23/10 RENNES
24/10 LORIENT
27/10 MULHOUSE
29/10 BRUXELLES
30/10 LIEGE
31/10 DIJON
01/11 LILLE
06/11 SAINT-ETIENNE
07/11 NANCY
10/11 GRENOBLE
11/11 NICE
13/11 MARSEILLE
14/11 MONTPELLIER
15/11 TOULOUSE
18/11 BORDEAUX
20/11 BREST
21/11 NANTES

Drago & D2 / BANLIEUES'Arts













Locations : magasins Fnac, 3615 Billetel (2,23 F/min), Tél. 01 49 87 50 50, www fnac fr, 3615 M6 (2,23 F/min.), Virgin Megastores, France Billet, 3615 Skyrock (2,23 F/min.).

Preview

SIMULATION ÉCONOMIQUE
PC CD-ROM
ÉD. TOPWARE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Knights & Merchants





▲ Les paysans font pousser de la vigne hips ! histoire de motiver la soldatesque.

▲ Le célèbre pont de la rivière Kwaï.

Knights & Merchants a un petit air de The Settlers, vous savez, le soft de Blue Byte. C'est normal, y paraîtrait que le développeur principal a bossé dessus. Depuis il se serait barré de Blue Byte pour créer le soft dont il rêvait. Un Settlers, mais en plus complet.

Knights & Merchants se présente donc comme un jeu de gestion en temps réel. Il recrée une économie médiévale telle qu'on pouvait la trouver dans les pays anglo-saxons en 1200 de notre ère. Vous allez incarner un capitaine de la garde au service d'un empire en déclin. Votre mission, Harold, consistera à reconquérir une à une les provinces du royaume et botter les fesses de ces satanés barons rebelles. Il y a quinze niveaux à contrôler et à protéger des félons. Le tout entrecoupé de scènes cinématiques, comme il se doit.

Dans Knights & Merchants, la clef de la victoire réside dans la construction et l'administration de votre province. Rien ne sert d'avoir une armée de puants si vous n'avez rien pour les nourrir et les équiper ! Pas moins de 24 industries différentes sont présentes. Vous devez ainsi vous assurer que les mineurs dans les gisements de fer et de charbon récoltent suffisamment de matière première pour approvisionner les fonderies. Ces dernières vont ensuite raffiner le métal à la base des armes équipant vos soldats. Des armes qu'il faudra acheminer jusqu'aux barraquements. Une bonne organisation sera donc cruciale. Si vous avez correctement placé les routes et les usines, embauché les bons ouvriers, tout se déroulera en douceur et les produits finis arriveront automatiquement à bon port. Ce qui vous permettra de vous consacrer à la phase suivante du jeu, haha ! les combats.

Il y a 9 unités différentes (éclaireurs, lanciers, archers, chevaliers...) groupées en 4 familles. Lors des combats, vous pourrez organiser les troupes en divisions et explorer les tactiques particulières, les avantages et désavantages de chaque famille.

Côté réalisation, Knights & Merchants nous la joue mignon. Le terrain est très vallonné avec des effets d'ombrage de Gouraud et de nombreuses textures. Le plus marrant se situe au niveau des animations des bâtiments. Ces animations sont décomposées en nombreuses phases. Bref, les amateurs de Settlers devraient trouver dans Knights & Merchants les ingrédients habituels, avec une gestion nettement plus poussée.

Iansolo

Preview

SIMULATION DE F1
PC CD-ROM
ÉDITEUR MIDAS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR REALITY
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



▲ Pas mal de pannes et de dégâts différents seront présents.

24TH OF 24
LAP -/66
0:00.000

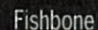
Johnny Herbert's GP 1998

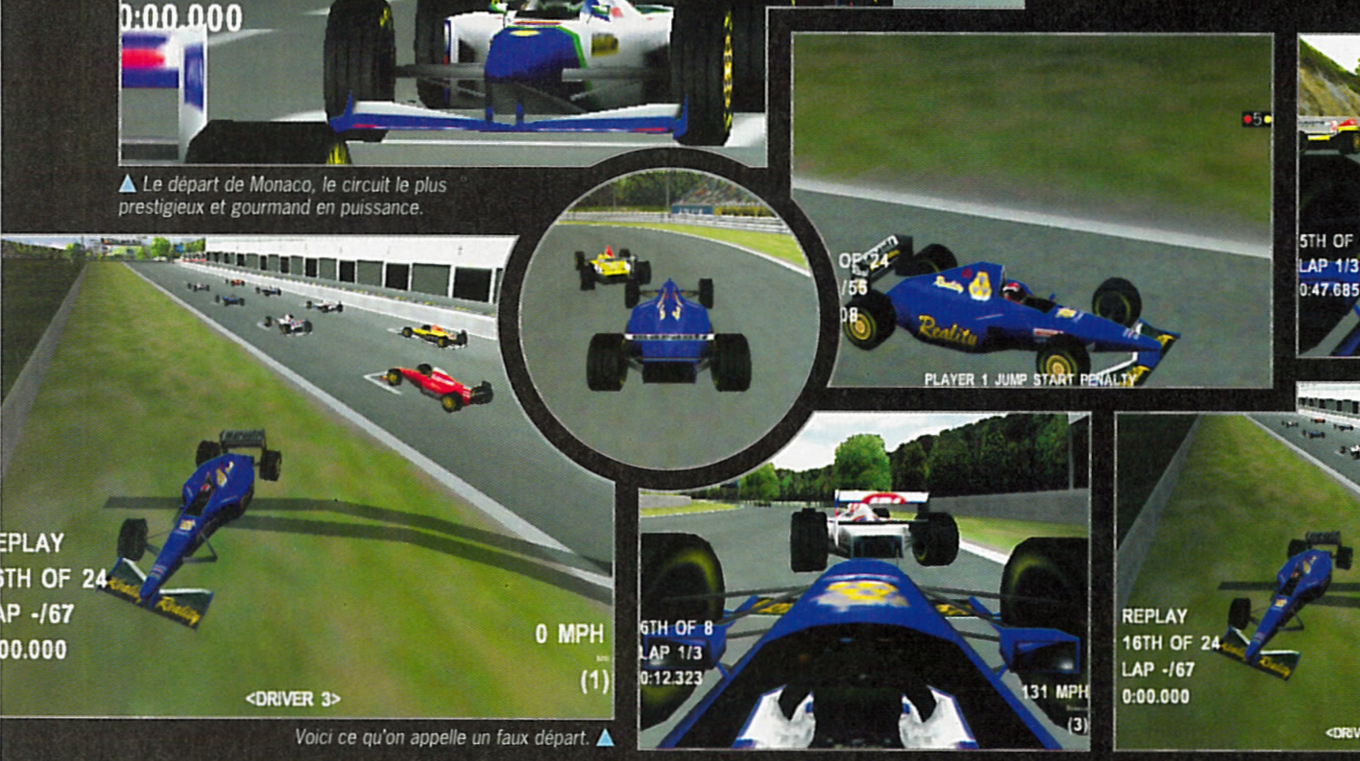


▲ Le départ de Monaco, le circuit le plus prestigieux et gourmand en puissance.

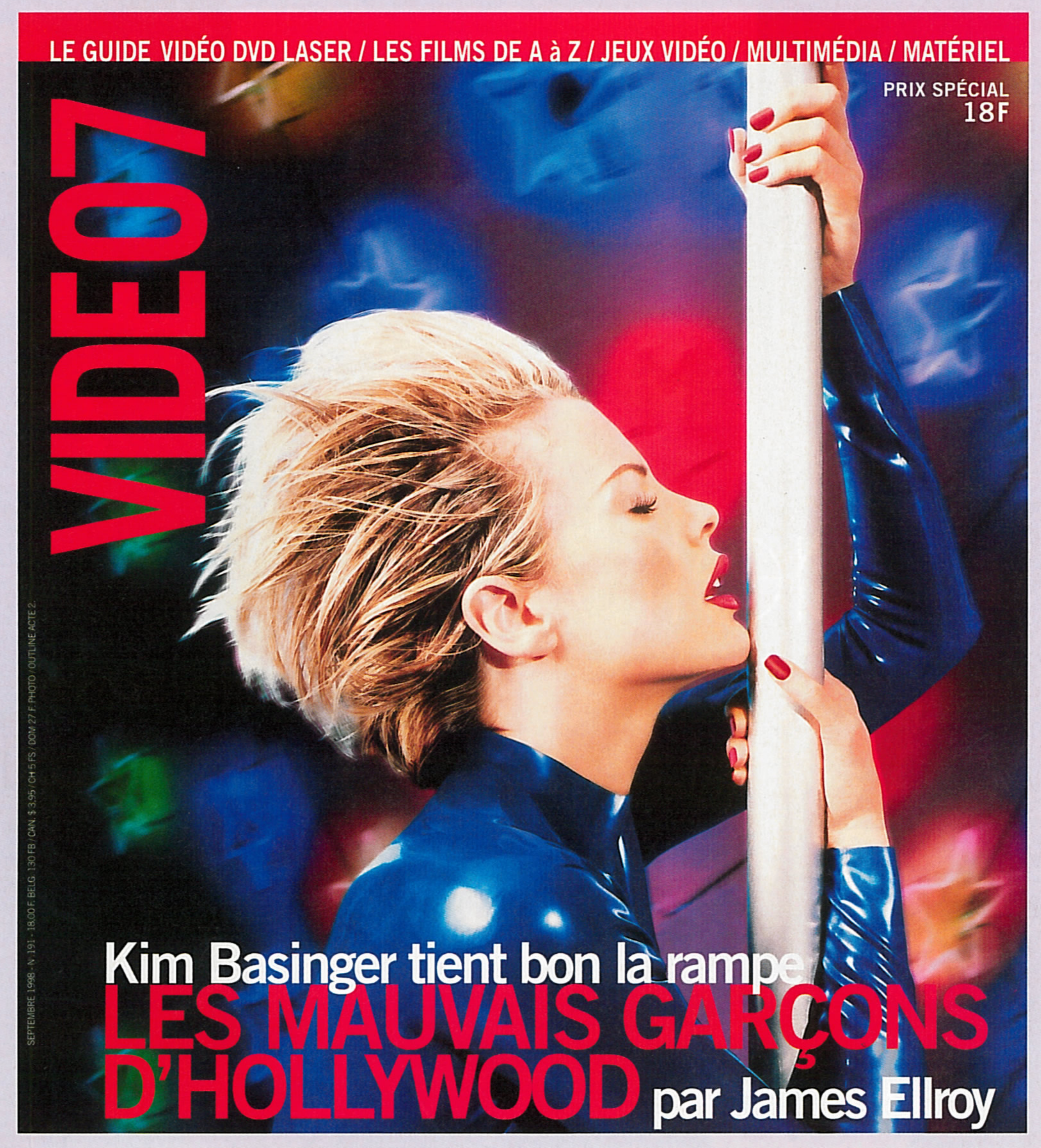
Bon alors, que je vous explique. Vous vous souvenez du test de Honda Castrol Ajax Super Vizir Bike ? Bien. Remarquez c'est pas trop dur, puisqu'il se trouve dans ce numéro. Donc vous vous souvenez, c'est sûr. Eh bien, vous reprenez le moteur 3D, pratiquement les mêmes menus, les même options, vous changez les bécanes en bagnoles, le graphisme des circuits, et hop, un nouveau jeu ! De la Formule Un donc, officiellement sponsorisée par Johnny Herbert himself, et même qu'il doit trouver que son jeu est formidable. Mouais. Pour ce qu'on a pu en voir, c'est du classique, on ne sera pas surpris. Les vrais circuits, les vraies bagnoles, la vérité sur le vrai, les sponsors et toute la clique de parasites qui s'incruste à chaque Grand prix, tout ça ne sent pas trop le neuf. À vue de nez, ça sera pas l'enthousiasme débordant au moment du test, mais on verra ça plus précisément le mois prochain. C'est incroyable le nombre de fois que j'ai pu écrire ça.

Fishbone





Voici ce qu'on appelle un faux départ. ▲



- X files: Béatrice Valle à confesse / Le pape du porno gay
- Les inédits du "Cinquième Élément"
- Écrans plats, paraboles: comment choisir?

Prix spécial 18 francs

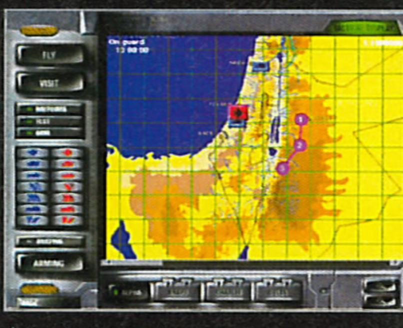
Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
JANE'S COMBAT SIMULATIONS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





▲ Pour une fois, le graphisme de l'appareil est compatible avec les textures du terrain.



▲ Le planificateur de missions commun à tous les jeux de Jane's.



Israeli Air Combat

Pour la première fois, un jeu nous propose la simulation d'une force aérienne au complet. Bien entendu, l'armée de l'air israélienne ne compte pas que sept uniques avions, mais au moins un effort aura été fait en comparaison d'autres jeux où l'on ne peut prendre les commandes que d'un seul et unique appareil. Le moteur graphique de Israeli Air Combat peut avoir de quoi surprendre de prime abord : les terrains sont représentés d'une façon assez originale et vraiment réaliste. Ils ont en effet été réalisés à partir de vues satellites. On a parfois l'impression de voir un simulateur de Thomson du début des années 80 ou une version un peu guerrière de Flight Unlimited II. La finesse des images utilisées nous donne d'après Jane's une résolution de l'ordre de 10 mètres par pixel, et même sans accélération on retrouve des textures et des teintes réalistes sans "effet de tuiles". Si dans la version mise à notre disposition on pouvait encore voir des montagnes de pixels, le vol était agréable et les paysages réalistes. Vu de l'extérieur, les commandes de l'avion font bouger les gouvernes des appareils et les tirs d'armes offrent des effets graphiques très propres. Les forces aériennes israéliennes disposent d'un réservoir d'avions fort variés et tous de grand intérêt pour un simulateur. Cette nation est en effet très portée dans le domaine de l'import (Phantom, Mirage, F-15 et F-16) et de la photocopie de plans (le Kfir, pompage avoué du Mirage) sans oublier le Lavi de construction locale, équivalent de notre Rafale. C'est n'est donc pas moins de sept avions qui sont mis à notre disposition dans Israeli Air Combat, appareils utilisés dans les étapes clefs de l'histoire de Sion. C'est d'ailleurs l'un des principaux arguments du développeur qui présente ce jeu comme étant le premier à offrir une force aérienne dans son ensemble. Chacun des appareils à été conçu et vérifié par des pilotes encore actifs dans l'armée de l'air d'Israël, et on peut donc s'attendre à prendre les commandes d'appareils réalistes quant à leur modèles de vol.

Les tableaux de bord sont assez complets et réalisés avec des photos, mais ce qui peut être plus intéressant est sans aucun doute le fait que tous les systèmes d'armes et d'avioniques propres à chaque appareil devraient être modélisés un peu à la manière de l'antique Chuck Yeager Air Combat. Les campagnes (au nombre de six) regroupent des extrapolations, mais aussi trois suites de scénarios historiques où l'armée de l'air de ce pays a marqué l'histoire : la guerre des Six jours, le conflit du Yom Kippour et l'escarmouche de la guerre du Liban. Chacune d'entre elles comprend des missions qui se sont réellement déroulées, comme la destruction quasi instantanée de l'artillerie syrienne. Les ailiers qui vous accompagnent dans vos missions prennent des formations adoptées par les vrais pilotes de cette contrée et suivent les procédures en vigueur. Chouette, que je me dis. Le jeu offrira une accélération Direct 3D, 3Dfx et Bus A.G.P. et les parties en réseau offriront un mode Head To Head, coopératif et équipes contre équipes par Internet ou réseau local. Le jeu réseau propose aussi deux avions supplémentaires : un Mig-29 et un Mig-23.

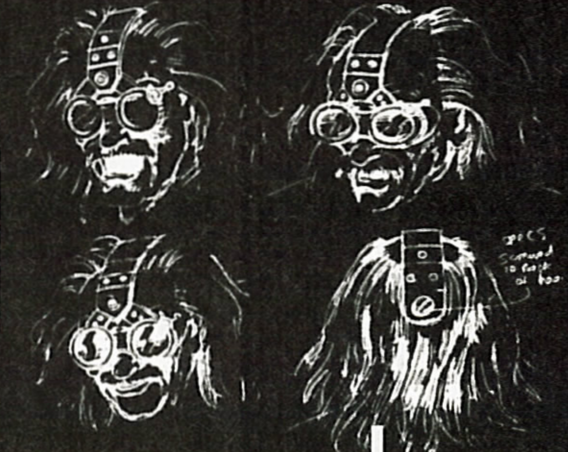
Bob Arctor

Est-ce le plateau du Golan ? La colline de Massada reboisée ? J'ai toujours été une bouse en géographie israélienne. ▼



Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉV. VIS INTERACTIVE PIC
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Hedz

Des têtes, uniquement des têtes ! Couronnées, starisées, mondialisées et caricaturées. Dans Hedz, les têtes bourgeonneront comme des excroissances géantes sur des corps minuscules. Le gnome deviendra un combattant dans des arènes internationales. En mode seul ou réseau, les affrontements des grosses têtes éclabousseront vos écrans d'éclairs, d'explosions, d'animations en tout genre. Comme dans certaines tribus d'Amérique du Sud, un chapelet de têtes choisies avec soin parmi un ensemble impressionnant ornera l'entrée de votre hutte. La saison des combats vous permettra de faire appel aux qualités de chacune d'entre elles pour trouver des bonus et vaincre vos adversaires. Vous pourrez alors vous réjouir des nouveaux trophées qui viendront enrichir vos collections. Les dernières arrivées participeront vite aux prochains combats, une fois qu'elles vous auront livré le secret de leur pouvoir. Ce soft vous offrira la possibilité de combattre avec un seul personnage, remplaçable en plein jeu par n'importe laquelle de vos possessions.

Dans des décors variés, les différents niveaux vous permettront de traverser des passerelles glissantes, d'escalader des parois à pic et déjouer des pièges comme le ferait un véritable Indiana Jones. Vous vous perdrez dans les méandres du graphisme, exclusivement en 3D, et les sauts et les vols de vos super-têtes rendront encore plus tortueuse votre progression.

Hasbro nous livre là un jeu d'arcade revisité par une sacrée somme d'humour et d'originalité. Si sa maniabilité le rend aussi fun que la collection croissante de caricatures destinées à emplir votre escarcelle, alors ce soft deviendra vite un classique à posséder absolument dans votre panoplie de joueur accro.

Kika







▲ Chacune de vos têtes possédera une arme spécifique. À vous d'utiliser le personnage qui vous ouvrira le passage vers la fin du niveau.



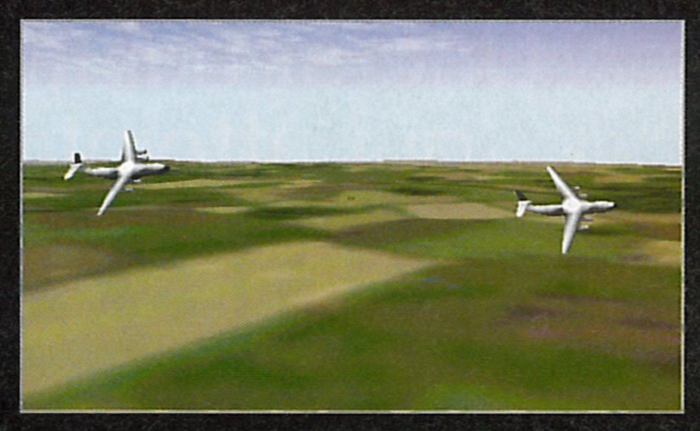


Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉV. DIGITAL IMAGE DESIGN
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



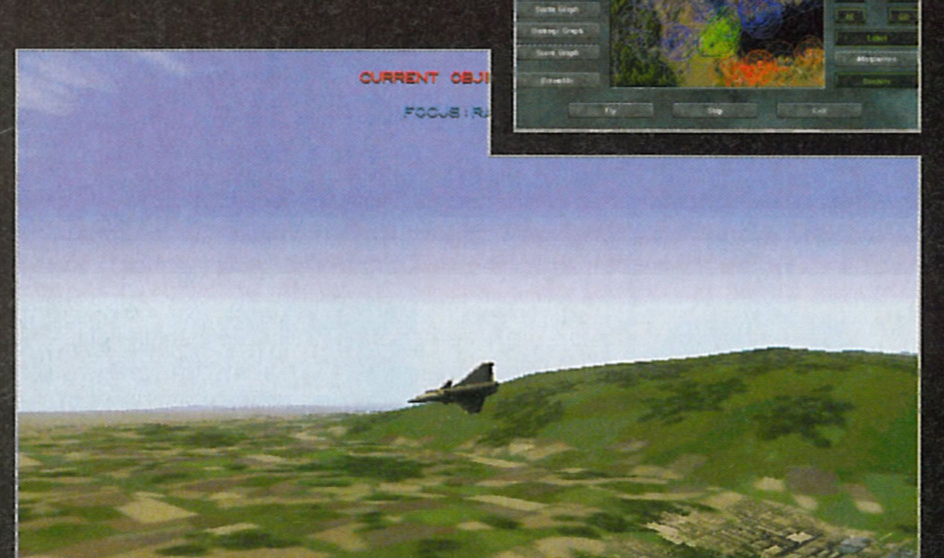
▲ *Le planificateur de missions. Ici, on définit les altitudes des waypoints pour le calcul d'emport de carburant.*



Total Air War

Total Air War est une extension pour le meilleur simulateur de vol de l'année, à savoir F-22 A.D.F. Bien loin d'être un simple pack de mission comme Red Sea Operations sorti il y a deux mois, Total Air War va introduire de nouvelles notions de gameplay sur cette simulation. À peu de choses près, TAW est l'équivalent du pack Tactcom pour EF2000, c'est-à-dire un add-on permettant au joueur de s'affranchir du dirigisme des missions pour mener sa propre guerre aérienne comme il l'entend ou presque.

Dans F-22, les campagnes n'étaient qu'une simple suite de scénarios où l'on ne pouvait pas changer grand-chose : on s'embarquait à bord du Raptor, volant vers des objectifs définis par le commandant avec une cargaison d'armes elle aussi pré-définie. Grâce à TAW, il est désormais possible soit de suivre la guerre de son fauteuil en laissant les événements suivre leur cours, soit intervenir à tout moment en s'embarquant dans un poste de commandement avancé (un AWACS) pour assigner des missions et surveiller l'espace aérien, soit encore se mettre dans la peau d'un commandant de base en gérant les équipages et en définissant de manière précise des missions à accomplir pour un groupe d'avions. Bien entendu, à chaque fois qu'un F-22 sera présent à quelque endroit que ce soit, il sera possible de «sauter» dans son cockpit afin de tenter de régler la situation par ses propres moyens. Le mode Officier d'armement nous autorisant enfin à choisir ce que l'on emporte avec nous dans l'appareil, nous permettra d'avoir une influence tant sur le poids et la vitesse de l'avion que sur sa discrétion dans le cas d'emport d'armes sur les ailes (le F-22 possède une soute interne et il est quasi invisible tant que tous ses joujoux sont contenus à l'intérieur).

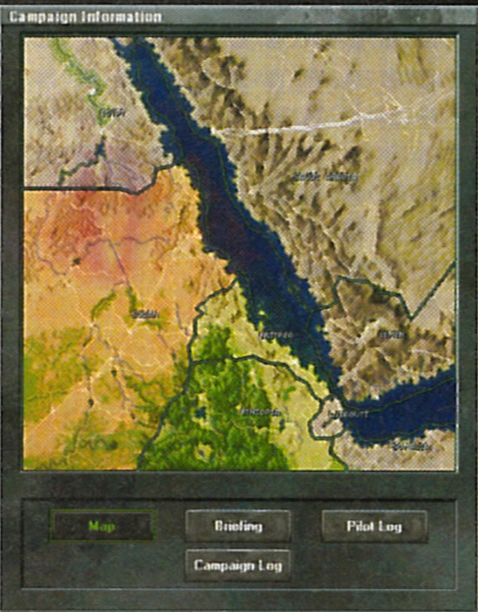


Sur une carte globale semblable à celle de l'AWACS et munie de tous les filtres possibles pour avoir une vue claire de l'ensemble des éléments présents sur le champ de bataille, on pourra suivre le conflit dans sa globalité en temps réel (ou accéléré). Chaque élément se mettra à bouger, et une liste de missions disponibles ainsi que leur type (support aérien, interdiction, recherche et destruction) s'affichera dans un coin, permettant de choisir ce qui correspond le plus à nos goûts et à notre grade. Chacune de ces sorties sera paramétrable de A à Z, tant sur le type d'alliés (d'avions) susceptibles de nous accompagner que sur les objectifs à atteindre, les points de navigations à emprunter et leurs altitudes ou encore le type de tactique à adopter. À l'instar de son jumeau Tactcom, le champ de bataille évoluera, la ligne de front se déplacera et la destruction d'objectifs clef (radars, usines, bases aériennes) influera grandement sur le déroulement du conflit. La reconnaissance jouera aussi un rôle essentiel, puisqu'elle nous fournira une multitude d'informations utiles sur les objectifs.

TAW garde tous les éléments ayant fait le succes de F-22 ADF. Il bénéficie aussi des modifications du dernier patch et introduit de nouvelles améliorations graphiques assez peu nombreuses certes, mais plutôt attrayantes, telles les graphismes adaptés aux machines à base de P-II AGP ainsi que des nuages en vraie 3D. TAW supporte aussi les joysticks à retour de force.

Bob Arctor

Les cartes géopolitiques de la Mer Rouge. ▶





De nombreux conflits à difficulté croissante sont disponibles. ▶

Preview

SIMULATION D'INDY CAR
PC-CD ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE



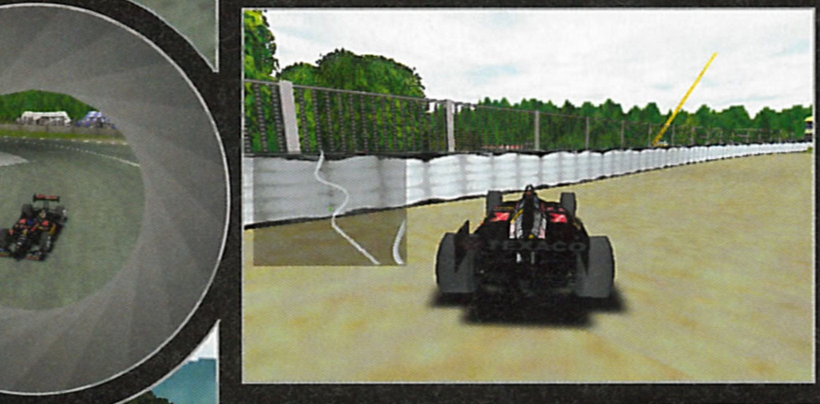
Newman Haas



Un de plus. Pas de mystères, les jeux de bagnoles se vendent bien sur PC. L'avalanche des simulateurs à roulettes n'est donc pas prête de se tasser. Ce coup-ci, voici de l'Indy, ce qui n'est pas spécialement pour me plaire. Mais un effort a été fait pour proposer autre chose que des circuits ronds, et certains jeux rappellent même la Formule 1. Je passe aux commandes de l'engin : la conduite elle aussi est plus nerveuse que ce que nous proposent d'ordinaire les titres d'Indy. Les sensations sont plutôt celles du Nascar. Graphiquement, nous sommes très loin d'un F1 Racing, par exemple, mais ceci laisse aussi présager qu'il faudra peut-être une configuration inférieure à celle d'un ordinateur de la NASA pour faire tourner le jeu. La gestion des avaries est assez prometteuse. À noter également des bouts de carénage qui volent lors des crashs, bouts que les concurrents peuvent se prendre dans la gueule.

Conducteurs et circuits seront bien entendu authentiques, avec la présence de grands noms tels que Jimmy Vasse, Mark Blundell, Scott Pruett, le tandem Newman/Haas, Christian Fittipaldi ou encore Michael Andretti. Il sera possible de s'affronter jusqu'à huit en réseau local et à deux par modem. Mais ça reste de l'Indy, un genre dont on se fout pas mal en France. J'espère qu'on refourgue des simulateurs de pétanque aux zétazunis, y a pas de raison.

monsieur pomme de terre





Preview

WARGAME
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR SSI
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





People General

Après la série des Allied General et autre Panzer, SSI quitte le domaine historique pour explorer de nouveaux territoires à l'instar de l'excellent Fantasy General. Cette fois, tout se déroule dans un monde futuriste et néanmoins guerrier. En 2005, l'être humain n'aura pas le temps de s'ennuyer. La récession chaotique aura vu la fin du rap, de la musique techno, de Patricia Kaas et du lobby des pharmaciens (non, bon, c'est pas dans le jeu, mais j'extrapole. Une envie, pour ainsi dire). Le Terrien n'aura pas d'autre choix que de se livrer à son activité favorite : la guerre. En gros, l'histoire est simple : après le démantèlement de l'Union soviétique et le déboulonnage de la statue de Lénine, qui avait été placée par le peuple sur la grand' place du petit prolétariat à Stalingrad, les voisins chinois se dirent un truc du genre : « Ouais, y a pas de raison de pas profiter de la Sibérie comme lieu de villégiature, y en a marre, on en a été privé depuis Gengis Khan. On crève de chaud ici, on bouffe que des crevettes et des nems, et puis zut on y va juste après la mousson ». Face à cette marée jaune, une coalition (suivez-moi, ça devient fin) américano-néo-soviétique servant à la foi le peuple, la liberté de l'individu et l'économie de marché (t'es sûr ?) s'est formée, afin de mettre un terme à cette invasion territoriale. La mauvaise nouvelle étant que vous devez la diriger et la mener à la victoire. Bigre !



Doté du nouveau moteur de la série des Five Star, qui avait été inauguré par Operation Panzer, People Commander nous revient avec encore plus de terrains photoréalistes d'unités et de scénarios (même si les villes sont un peu futuristes). Chacun de ceux-ci retrace des événements hypothétiques se déroulant dans cette Troisième Guerre mondiale. La grande originalité de People General est qu'il introduit plein d'éléments hi-tech, que ce soit dans le domaine des véhicules (Abrams, Apaches), des avions ou encore des armes (Sams). On aura enfin le droit à des tirs de grande portée ainsi qu'à des armes guidées et des missiles. Ces armes du proche futur sont, d'après SSI, basées sur des approximations fort réalistes. Ces nouvelles possibilités modifient grandement les tactiques et les réflexes que l'on avait conservées de la série vieillissante des Five Star. En effet, on ne parle plus ici de lance-roquettes tirant sur une distance de deux hexagones, mais de véritables pièces d'artillerie, d'hélicoptères d'assaut et de bien d'autres unités croustillantes, fers de lance technologiques des nombreuses nations présentes. Face à tous ces jeux de stratégie en tour par tour, s'enrichissant de possibilités graphiques originales, People General pourrait bien relancer la mode du bon vieux wargame hexagonal accessible à tous, qui avait fait le succès de grands jeux tels que Panzer ou Fantasy General. On devrait pouvoir retrouver un gameplay accessible à tous et proposant un jeu passionnant aux règles très simples. Le jeu en réseau est prévu pour quatre joueurs en mode local, par e-mail ou modem.

Bob Arctor



Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉV. ZIPPER INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Pas de zoom mais un écran vous permet de voir en gros plan la zone sur laquelle vous dirigez votre viseur. ▶

Tank Blaster



Tank Blaster, malgré la consonance fiction, est un jeu d'arcade évoluant dans un monde bien réel. Vous n'y verrez aucun blaster, mais seulement des véhicules militaires classiques comme des tanks armés de lasers et autres gentillesses de ce genre. Arcade pure et dure, l'intérêt du jeu paraît a priori assez limité. Mais les missions semblent très bien conçues. Ainsi, vous affronterez des ennemis dans des environnements très variés. Vous vous retrouverez en pleine guérilla urbaine et même vous vous surprendrez à jouer à 20 000 lieux sous les mers avec un sous-marin de poche. Car votre intérêt sera renouvelé par la possibilité de piloter un ensemble d'appareils : tank, bateau, avion et sous-marin, donc.

Le graphisme, exclusivement en 3D, sera servi par un moteur offrant une fluidité impressionnante. Gérant les cartes 3D, il vous permettra de vous éclater en alignant les adversaires, sans vous arrêter une seule minute, une condition sine qua non pour vous en sortir au mieux. Le mode réseau sera implémenté. Il permettra aux joueurs de se mesurer dans des cache-cache mortels entre des ruines. Apparemment, tous les éléments ont été réunis pour assurer le succès de ce jeu. Espérons que la version testable le confirmera.

Kika



▲ Les effets lumineux explosent lors des combats avec des couleurs en fonction de l'armement.







▲ Un port comme point de largage, l'arrivée se fait discrètement. Mais l'ennemi a tout prévu. Une tourelle mate au loin. Votre camoin va vite se trouver mal.

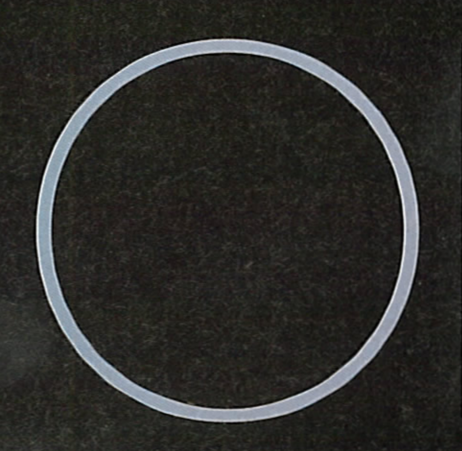
Preview

AVENTURE/ACTION
PC CD ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
PSYGNOSIS PARIS
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





ODT









La ville de Calli était à l'agonie, décimée par une étrange épidémie. La solution au problème n'était pas bien tortueuse ; il suffisait de ramener une perle verte pour concocter le remède (leurs médecins doivent être un peu bijoutiers aussi). Et puis, voilà, l'accident bête, le zeppelin qui rapportait la perle salvatrice s'écrase sur une mystérieuse tour. Reste aux survivants à trouver sur place de quoi rafistoler leur engin. L'équipage est constituée de quatre personnages, parmi lesquels il vous faudra choisir, en début de partie, celui que vous incarnerez : le lieutenant Ike Hawkins, un cramé de l'armée. Julia Chase, une guerrière féline dont nous aurons le plaisir d'admirer les formes parfaites en vue de derrière. Maxx Havoc, une force de la nature, et Solaar, un talentueux magicien dont le dernier album est sans conteste une grosse merde.

Et puis voilà, l'accident bête, le Zeppelin, qui rapportait la perle salvatrice s'écrase sur une mystérieuse tour.









La meilleure manière de définir ODT est effectivement de le comparer à Heretic

Une fiche de personnage étonnament riche pour un Doom-like.. ▼

Ike Hawkins, Corporal
32 years old
1 m 86, 90 Kg
You can speak to me...
If you don't annoy me !

▲Un système de hot keys plutôt bien foutu.

◀Toujours pour donner du relief à la dimension «jeu de rôles», l'inventaire est fourni et soigné.

Plaisir de toujours frapper des caisses.▼

▲Bonne surprise, dès le premier niveau, on passe aux commandes d'une pièce d'artillerie pour mitrailler du mutant.

Preview

ODT







Vous disposerez également de 16 sorts, dont guérison, vampirisme, bouclier de flamme, téléportation etc...





▲*Encore un héritage de la plate-forme : des bonus à récolter.*

Tout a bien changé depuis que le petit cul souriant de Lara Croft a fait son apparition sur nos moniteurs. Éditeurs et développeurs se prennent de passion pour la vue à la troisième personne avec le personnage vu de derrière et des caméras dynamiques qui lui tournent autour à la Lelouch. Même Origin nous code un Ultima 9 fait de ce bois-là, même Bethesda (Elder Scroll Arena, Daggerfall) code un jeu de rôles sur ce principe. Nous avons déjà vu passer quelques "Clone Raiders", mais il s'agissait surtout de cochonneries. À première vue, ODT semble pourtant sortir du lot : on oublie assez vite les mouvements de caméra, plutôt naturels, et qui ont au moins le mérite de ne pas coller la nausée. La structure du jeu est celle d'un Doom-like : dans des labyrinthes, le joueur se mettra en devoir de buter tout ce qui bouge, puis de déverrouiller les portes qui lui sont interdites, à grand renfort de leviers, de clés, et autres cartes magnétiques, pour encore avancer, buter plus de monstres, etc. L'héritage console reste assez lourd, avec un système de sauvegarde par bornes qu'il est toujours très agaçant de retrouver sur PC. Mais c'est surtout la dimension "eu de rôles" qui a attiré mon attention dans cette preview : au fur et à mesure de son avancée, votre héros récoltera de nouveaux sorts et upgrades qui décupleront ses pouvoirs...

La meilleure manière de définir ODT est effectivement de le comparer à Heretic. Cinq armes sont proposées (mains nues, laser, lance-flammes, électricité et "énergie grise"), armes qui pourront être upgradées jusqu'à huit fois. Mais vous disposerez également de 16 sorts, qu'il faudra trouver à mesure de vos explorations (guérison, vampirisme, miniatu-



Crammond a oublié de connecter le bouton du menu permettant de quitter une course. Avouez que c'est idiot, non ?

riser un ennemi, bouclier de flamme, téléportation etc.). Sur 8 niveaux, 40 ennemis vous serviront de terrain d'expérimentation, tous dotés d'une IA différente, stucturée autour de trois motivations : la faim, la peur et la coopération. Au croisement entre Tomb Raider et Heretic, ODT pourra naturellement se jouer en deathmatch, jusqu'à quatre en réseau local et deux par modem ou null modem. Le jeu sortira sur trois plates-formes : PC, mais aussi PlayStation et Nintendo 64. Enfin, à titre indicatif et parce que vous ne l'aurez peut-être pas remarqué tellement c'est bien fait, cette preview est entièrement rédigée sans utiliser une seule fois la lettre "e".

monsieur pomme de terre



◄ *Le système de magie vous donnera la dangereuse sensation d'être un demi-dieu. Exercice salutaire pour garder les pieds sur Terre : souvenez-vous, après chaque partie, d'un détail minable de votre vie sexuelle.*



▲*Immolation d'un bonze en signe de protestation contre l'existence de Patrick Timsit*

Preview

STRATÉGIE/SIMCROMAGNON
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN
DÉVELOPPEUR
ILLUSION MACHINE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE









▲ Les femmes à la bouffe, les hommes à la guerre, c'est bon pour les contemporains. D'après les découvertes les plus récentes, nos ancêtres des deux sexes combattaient côte à côte avec chacun leurs armes préférées.

L'âge de guerre





À l'ère des dinosaures, les hommes se débattent dans des conditions inhumaines. Les reins ceints de peaux de bête, ils se regroupent effrayés autour d'un feu de bois. Pourtant il faut sortir, aller chercher de quoi se nourrir et combattre les tribus pillardes. Dur, dur d'être cromagnon et de survivre. Ce soft vous demandera de donner un petit coup de pouce à l'humanité naissante. À vous de leur montrer comment exploiter les ressources naturelles, construire un village avec de nombreux habitants. Le principe reprendra celui de Age of Empires mais avec une optique plus Sim City. Il y aura certes des combats mais aussi toute une partie exploration, colonisation et gestion. Les habitants seront sexués avec homme, femme et autres. Vous construirez des huttes où ils se cacheront pour faire l'amour. Tous n'auront pas droit à ce privilège. Vous devrez diviser votre peuple en bâtisseurs, parents... Seuls les parents seront des reproducteurs. Le graphisme en 3D est mignon comme tout. Les couleurs sont éclatantes et les détails très fins. Les bruitages sont fort sympathiques. On entend même soupirer quand un couple se rencontre. Pour l'instant, la version reçue n'a que deux modes campagne et réseau. Le peu que j'en ai vu été fort sympathique et très marrant à jouer. Vous assemblez un radeau après avoir découvert la technologie grâce à vos penseurs, puis hop, quelques guerriers et c'est parti ! Vraiment, je crois qu'on va bien s'amuser le mois prochain.

Kika



▲ Faut pas aimer le grand luxe quand on est cromagnon : blé, miel et barbaque de yack sont les seuls plats à longueur d'année.



Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

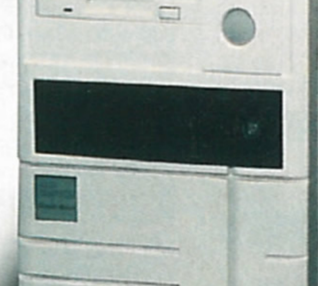
22 magasins en France

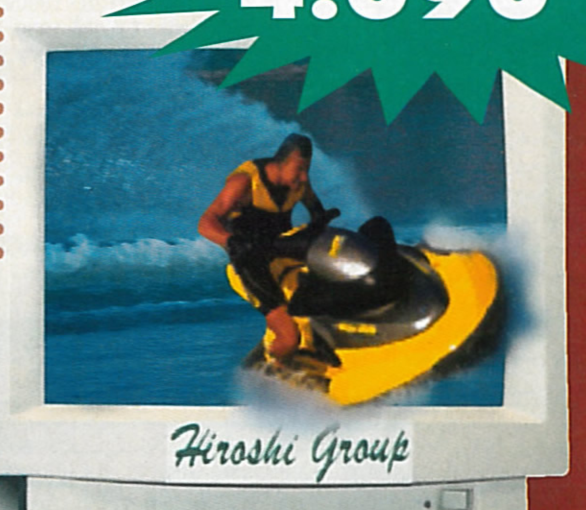
EXCEPTIONNEL à partir de **4.090 FTTC***

configurations AMD K6

AMD K6 266	4 090 Fttc
AMD K6 300	4 290 Fttc
AMD K6-2 300"3D Now"	4 540 Fttc
AMD K6-2 333"3D Now"	5 190 Fttc

Carte mère Soyo Super Socket 7
100 Mhz PCI EIDE UDMA
1 MB Cache Pipeline Burst
32 Mo SDRAM
Disque dur 3,2 Go
Carte vidéo S3 2 Mo
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour AT
Ecran 14" SVGA coul., B.R N.E Relisys





configurations Pentium II AT

Pentium II 266 Celeron	4 090 Fttc
Pentium II 266	4 840 Fttc
Pentium II 300	5 190 Fttc
Pentium II 333	6 090 Fttc
Pentium II 350	6 990 Fttc
Pentium II 400	8 340 Fttc

Carte mère PII Aladin + Chipset son
Slot One AGP2X EIDE UDMA
32 Mo SDRAM 10 ns
Disque dur 3,2 Go UDMA 33
Carte vidéo PCI 2 Mo Virge
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour AT
Ecran 14" SVGA coul., B.R N.E
(Garantie 1 an/site)

Groupez-vous !!!
De meilleures conditions vous attendent
Remise de 3 % pour 5 configurations
Remise de 5 % pour 10 configurations
Remise de 7 % pour 15 configurations
Nous consulter pour quantités supérieures

configurations Pentium II ATX

Pentium II 266 Celeron	4 890 Fttc
Pentium II 266	5 640 Fttc
Pentium II 300	5 990 Fttc
Pentium II 333	6 890 Fttc
Pentium II 350	7 790 Fttc
Pentium II 400	9 140 Fttc

Carte mère Chipset **BX Intel ATX Soyo**
Slot One AGP2X UDMA 512 Ko
32 Mo SDRAM 10 ns
Disque dur 4,3 Go Fuji UDMA 33
Carte vidéo AGP 4 Mo SIS
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour ATX
Ecran 15" SVGA coul., B.R N.E
(Garantie 1 an/site)

Centurion 04 72 65 40 40

Calculez le prix de vos options :
Relevez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées.
Enlevez à ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

Exemple :

Vous désirez remplacer l'écran 14 " par un écran 15 " de base
écran 15 " (1 240 Fttc) - Ecran 14 " (940 Fttc) = 300 Fttc prix de l'option

Options sur configurations :

Windows 98 OEM	790 Fttc
Lotus Smartsuite 97 : Word Pro / Approach Freelance Graphics / Organiser / ScreenCam	390 Fttc
Pack Office 97 PME / Etudiant	2 090 / 840 Fttc
Home Essentials 98 : Word 7 / Works / Money 97 / Encarta + Foot	810 Fttc
Souris Microsoft Intellimouse	160 Fttc
Clavier Natural keyboard Microsoft	390 Fttc

VENTE PAR CORRESPONDANCE

05 62 26 60 01 **05 61 55 16 89**

SUR PAPIER LIBRE À : HIROSHI GROUP 46 / 52 AVENUE JULES JULIEN 31400 TOULOUSE

Centralisation des appels,
du lundi au vendredi
de 9h à 18h30

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
22 magasins en France

OLITEC 56000



1090 Frs ttc

BARRETTE MÉMOIRE SDRAM 32 Mo 10 ns



250 Frs ttc

QUANTUM SE UDMA 3,2 Go

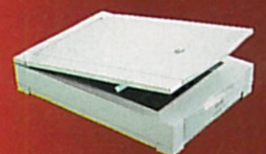
1 090 Frs ttc

BJC 4300



1 140 Frs ttc

SCANNER port//



450 Frs ttc

BJC 7000



1 890 Frs ttc

Hiroshi Group
Les prix du direct

ECRANS

14" MPRII 1024x768 0.28p Relisys	940 ttc
15" MPRII 1280x1024 0.28p Relisys	1240 ttc
17" MPRII 0.28p Relisys 1280x1024	2040 ttc
15" IILYAMA 8515G 0.24p 1280x1024	2140 ttc
17" IILYAMA 8617T 0.22p 1600x1200	3890 ttc
17" IILYAMA 9017T 0.25p 1600x1200	4240 ttc
19" IILYAMA 9019T 0.25p 1600x1200	6390 ttc

MEMOIRES / CPU

SIMM 16 Mo 32 bits 60 ns EDO	110 ttc
SDRAM 32 Mo 10 ns/64 Mo 10 ns	250/580 ttc
AMD K6 266/300 MMX	690/890 ttc
AMD K6-2 "3D Now" 300	1140 ttc
AMD K6-2 "3D Now" 333	1790 ttc
PENTIUM II 266 Celeron/266/300	740/1490/1840 ttc
PENTIUM II 333/350/400	2740/3640/4990 ttc
Ventilateur Pentium / PII	30 /60 ttc

PORTABLES

200 MMX TFT 12"couleur /HD 2,1 Go/ 32 Mo Vidéo 2 Mo/ Win 95/ CD 20x sacoche	1300 ttc

CARTES MERES

Carte mère Chipset TX Pro3 + chipset son + vidéo 4 Mo	490 ttc
Carte mère Soyo Super Socket 7 100 Mhz 1 MB	640 ttc
Carte mère Asustek Chipset Intel 512 Ko SP98 UDMA	790 ttc
Carte mère Chipset Intel DFI-LX UDMA évol. PII 333 Format ATX	740 ttc
Carte mère Asustek LX P2L97 évol.PII 333 ATX	990 ttc
Carte mère Asustek BX P2B évo. PII 400	1340 ttc
Carte mère SOYO SY6BE Chipset Intel BX Evol. PII 400	940 ttc

MULTIMEDIA

Lecteur CD ROM 24x Créativelabs/Cyberdrive	340 ttc
Lecteur CD ROM 32x Philips/Pioneer	440/490 ttc
Carte son 16 Bits Stéréo 100% Cpt SB	99 ttc
Carte son Sound Blaster 16 / AWE 64	199/449 ttc
Hauts Parleurs 60W/200W/300W	90/150/250 ttc
Hauts Parleurs 1200W avec caisson basse	450 ttc
Caméra couleur CCD port //	690 ttc

CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64V+ ou V2 1 Mo /2 Mo	140/190 ttc
S3 Virge 4 Mo	240 ttc
SIS 4 Mo AGP + sortie TV	240 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo ext. à 8 Mo PCI	340 ttc
Créative XTREM "Permedia 2" 4 Mo 3D PCI	440 ttc
ATI Xpert XL 4 MO PCI / AGP	490 ttc
3DFX1Diamond Monster + jeux 4 Mo PCI	790 ttc
3DFX 2 Diamond Monster 3DII 8 Mo PCI	1 490 ttc
3DFX Voodoo Rush 6 Mo PCI 2D/3D Boite	890 ttc
Matrox Productiva G100 AGP 8Mo	540 ttc
ATI Xpert Work 4 Mo ext 8 Mo PCI/AGP	640 ttc
Carte Vidéo 2D/3D Intel 1740 8 Mo AGP2X	440 ttc

DISQUES DURS

HD 3,2 Go Fujitsu UDMA (3"5)	1040 ttc
HD 3,2 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1090 ttc
HD 4,3 Go Maxtor UDMA (3"5) ou Fuji	1090 ttc
HD 4,3 Go Quantum SE UDMA (3"5)ou Western	1240 ttc
HD 6,4 Go Fuji (3"25)	1440 ttc
HD 6,4 Go Quantum Stratus UDMA (3"5)	1490 ttc
HD 8,4 Go Quantum Stratus UDMA ou Fuji	NC

IMPRIMANTES CANON

BJC 250	940 ttc
BJC 4300 Bulle d'encre / 4300S	1140 / 1540 ttc
BJC 620 Bulle d'encre	1890 ttc
Laser LBP 660WPS	2040 ttc
BJC 4650 A3 + A4 NEW !	2790 ttc
BJC 5500 A2 + A3 + A4	5240 ttc
BJC 7000 Bulle d'encre 1200 Dpi	1890 ttc
H P 690C	1840 ttc
Appareil photo numérique Power Shot 350 / A5	3590 / 5290 ttc

DIVERS

Souris de base / Trust de luxe	30 / 60 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur LS 120 Mo	130 / 740 ttc
Lecteur ZIP 100 Mo Interne/Externe port//	740 / 990 ttc
Clavier 105T / Keytronic/ Clavier noir IBM	80 / 150/ 150 ttc
Onduleur 525 VA Trust	840 ttc
Moyen tour / Grand tour	190 / 290 ttc
Moyen tour ATX	340 ttc
Grand tour ATX	540 ttc
Scanner sur port parallèle+soft16M. de couleurs	450 ttc
Scanner à plat Carte SCSI+soft.16M. de couleurs	NC ttc
Tiroir extractible pour disque dur	90 ttc
Carte Radio FM	150 ttc
Fax Modem 33600 externe	590 ttc
Fax Modem Olitec PCI V90 interne	550 ttc
Fax Modem USR interne 33600	550 ttc
Fax Modem USR Message + 56000 externe	1190 ttc
Fax Modem Olitec Self Memory 56000 ext. + tél	1090 ttc
CD-Rom Vierge + Gravage des données	100 ttc
CD-Rom Vierge Mitsui certifié 8x garanti par 10/100	15 / 12 ttc
Graveur IDE ou SCSI réinscriptible + soft.	NC
Joystick ou Joypad	60 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP : ISA / PCI	130/140 ttc

Consommable tous types, nous consulter
Financement possible, nous consulter

LOCATION GRAVEUR + PC
250 F/jour et 400 F/week-end

CD ROM Vierge
9,50 frs par 10
8,50 frs par 100
8 frs par 1000

Prix donnés à titre indicatif, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques.

VENTE PAR CORRESPONDANCE :

Livraison de 24 à 72H. Frais d'expédition : 100Fttc jusqu'à 5 Kg, 150Fttc jusqu'à 10 Kg et 250Fttc pour une configuration complète. VPC ouvert de 9H à 19H, du lundi au vendredi. SAV sous 24H. Paiement par CB ou par chèque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.

Hiroshi 

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.
22 magasins en France

CYBERTEK
153, cours Gambetta
33400 **TALENCE**
Du mardi au samedi
Tél : 05 57 96 75 76
Fax : 05 57 96 75 81

CYBERTEK
69, quai de la Fosse
44100 **NANTES**
Du mardi au samedi
Tél : 02 51 84 93 22
Fax : 02 51 84 93 23

PC TOP
48, rue Montpensier
64000 **PAU**
Du lundi au samedi
Tél : 05 59 72 12 50
Fax : 05 59 32 78 12

PC TOP
Avenue du Capitaine Resplandy
64100 **BAYONNE**
Du lundi au samedi
Tél : en attente
Fax : en attente

NASH COMPUTER
46-52, avenue Jules Julien
31400 **TOULOUSE**
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 25 88 73
Fax : 05 61 32 62 02

MICROSYS COMPUTER
21, avenue des Etats-Unis
31200 **TOULOUSE**
Du lundi au vendredi
Tél : 05 61 13 10 00
Fax : 05 61 13 04 30

TOP COMPUTER
Centre commercial Leclerc
31120 **ROQUES/GARONNE**
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 72 45 44
Fax : 05 61 72 45 43

MICRO PLUS
22, Carrer Major
Edifice Calones
PAS DE LA CASE
PRINCIPAUTE D'ANDORRE
Toute la semaine
Tél : 00 376 800 305
Fax : 00 376 800 306

LITE COMPUTER
42, rue de l'Arsenal
68100 **MULHOUSE**
Du lundi au samedi
Tél : 03 89 66 38 38
Fax : 03 89 66 38 88

LITE COMPUTER
Place De Lattre de Tassigny
68000 **COLMAR**
Du lundi au samedi
Tél : 03 89 20 62 62
Fax : 03 89 20 62 63

LITE COMPUTER
21, rue de la Krutenau
67000 **STRASBOURG**
Du lundi au samedi
Tél : 03 88 36 26 00
Fax : 03 88 36 52 00

LITE COMPUTER
27, quai Felix Maréchal
57000 **METZ** (Face Préfecture)
Du lundi au samedi
Tél : 03 87 75 21 31
Fax : 03 87 75 19 29

ON LINE COMPUTER
23, Avenue de la Margeride
63000 **CLERMONT-FERRAND**
Du lundi au samedi
Tél : en attente
Fax : en attente

ON LINE COMPUTER
1, rue Guillaumin
87000 **LIMOGES**
Du lundi au samedi
Tél : 05 55 33 32 31
Fax : 05 55 34 81 16

PC PRICE
4, rue des Charmettes
69100 **VILLEURBANNE**
Du lundi au samedi
Tél : 04 78 89 93 33
Fax : 04 78 89 88 33

PC PRICE
91, cours Bérriat
38000 **GRENOBLE**
Du lundi au samedi
Tél : 04 76 96 41 41
Fax : 04 76 96 42 42

PIPELINE INFORMATIQUE
61, rue Raymond Vittoz
81100 **CASTRES**
Du lundi au samedi
Tél : 05 63 62 00 65/66
Fax : 05 63 62 00 67

GIGA COMPUTER
67, avenue de Gramont
37000 **TOURS**
Du lundi au samedi
Tél : 02 47 75 05 76
Fax : 02 47 75 05 77

GIGA COMPUTER
23, boulevard Maréchal Joffre
11100 **NARBONNE**
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 41 04 20
Fax : 04 68 41 02 67

GIGA COMPUTER
20, avenue Général Guillaut
66000 **PERPIGNAN**
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 68 19 11
Fax : 04 68 68 19 12

KER COMPUTER
1, boulevard Voltaire
35000 **RENNES**
Du lundi au samedi
Tél : 02 23 40 05 05
Fax : 02 23 40 05 04

OUVERTURE D'UN MAGASIN :

GIGA COMPUTER A BEZIERS

PC TOP A BAYONNE

ON LINE COMPUTER A CLERMONT-FERRAND

Rennes
Nantes
Tours
Metz
Strasbourg
Colmar
Mulhouse
Limoges
Clermont Ferrand
Lyon
Bordeaux
Grenoble
Pau
Toulouse
Castres
Bayonne
Narbonne
Andorre
Perpignan

Pour la région EST, une Hot Line est à votre service au
03 88 36 56 00



Hiroshi Group
sur le Net !!
http://www.hiroshi-group.fr
Vos idées, vos remarques :
nico-h@hiroshi-group.fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Tél. 05 62 26 60 01
Fax 05 61 55 16 89
SUR PAPIER LIBRE À :
HIROSHI GROUP
46 / 52 AVENUE JULES JULIEN
31400 TOULOUSE

Centralisation des appels, du lundi au vendredi
de 9h à 18h30

NUMERO REVENDEURS
Tél : 05 61 55 55 02 - Fax : 05 62 26 52 90
K-Bis exigé pour tous devis

Hiroshi Group
Les prix du direct

Par Daniel Ichbiah



Peut-on créer un ordinateur aussi intelligent que nous, les humains, cette incroyable entité qui assèche les marais, envoie des robots sur Mars et programme des Doom-like ? Douglas Lenat y avait cru. Mais après quatorze ans de recherches coûteuses, son logiciel Cyc fait des erreurs dignes d'une Game Boy. C'est fou ce que les humains sont intelligents, au fond !



L'Amérique... ses canyons sauvages, ses motels pour paumés, ses dollars qui coulent à flots... Quand un pays est si riche, les gens ne savent pas toujours quoi faire de tout leur argent. En 1982, plusieurs constructeurs d'ordinateurs, inquiets de la percée des Japonais en matière d'Intelligence Artificielle, avaient créé MCC à Austin (Texas). À la tête de ce consortium, un ancien amiral, Bobby Inman, se demandait quoi faire des subsides confiés par Apple and co. C'est alors qu'il entendit parler des travaux d'un ingénieur de Stanford (Californie), qui s'était mis en tête de créer un système capable de couvrir "la connaissance humaine".

Douglas Lenat (âgé de 32 ans à l'époque) avait alors reçu un drôle d'appel :

«- Cela vous dirait de continuer vos travaux au Texas ?

- Pas plus que cela...

- Et avec une carotte de 25 millions de dollars ?

- Je saute dans le premier avion !»

Lenat caressait, il est vrai, un drôle de projet : créer l'équivalent d'un HAL, l'ordinateur pensant du film «2001». Pour ce faire, Doug avait considéré qu'il fallait amorcer la pompe en enseignant à un ordinateur les bases de la réflexion humaine.

À partir de 1984, grâce aux subventions de MCC, le bon Doug et son équipe d'experts des domaines les plus divers ont entrepris d'alimenter un ordinateur, baptisé Cyc, de milliers de règles de sens commun telles que celles-ci :

• Il faut être éveillé pour manger.
• Les mamans sont plus vieilles que les enfants.
• Il n'est pas possible de se rappeler des événements qui ne sont pas encore intervenus.
• Si vous coupez un morceau de beurre en deux, chaque moitié est un nouveau morceau de beurre. En revanche, si vous coupez une table en deux, aucune des moitiés ne constitue une table.

100 000 mots de base et près d'un million d'axiomes

Pour Lenat, ces règles qu'il a fallu inculquer à Cyc constituent un fond de connaissance sous-jacent à notre activité intellectuelle. «De telles affirmations sont tellement fondamentales, que si nous les énoncions à une autre personne, elle serait déconcertée ou se sentirait insultée», indique Lenat. Le chercheur ajoute qu'elles ne constituent que des vérités au sein d'un contexte par défaut. Ainsi, une proposition telle que «habituellement, on peut voir le nez des gens mais pas leur cœur» serait presque tout le temps valide, mais pas au cours d'une opération à cœur ouvert !

Pendant des années, les murs des pièces de MCC ont été truffés de feuilles de papier détaillant les raisonnements enseignés à Cyc ou engendrés par ses déductions. Lenat se souvient avoir passé des mois à décortiquer de simples phrases pour en tirer toutes les conséquences. Il a fallu faire comprendre à Cyc qu'il était impossible de se retrouver à Toulouse en deux

gin gaffeur AL...



heures si l'on conduit une voiture depuis New York, qu'il n'était pas possible pour Madonna de flirter avec Napoléon, etc.

Ce n'est pas tout. Il a fallu inculquer à la tête d'œuf électronique d'autres subtilités. Dans les phrases : «la police a arrêté les manifestants parce qu'ils craignaient des actes de violence» et «la police a arrêté les manifestants parce qu'ils menaçaient d'actes de violence», vous et moi savons immédiatement que dans un cas, le pronom «ils» s'applique aux policiers et dans l'autre aux manifestants. Faire en sorte qu'un ordinateur comprenne cela est une autre affaire. Lenat cite un cas plus complexe encore. Une phrase telle que «Mary a versé de l'eau dans la théière, puis quand celle-ci a sifflé, elle a versé l'eau dans sa tasse» n'est pas traduisible telle quelle en japonais, cette langue ayant deux mots différents pour l'eau froide et l'eau chaude. Encore faut-il que Cyc ait la clairvoyance de se dire : tiens, tiens, la théière a sifflé... Se pourrait-il que l'eau ait bouilli ?

À partir d'un vocabulaire de 100 000 mots de base, près d'un million d'"axiomes" de sens commun ont été confectionnés au fil des années et introduits dans la base de connaissance de Cyc. La bête de foire a alors déduit des millions d'autres propositions. Il a appris à raisonner en termes de causalité, de temps, d'espace, d'intentions, de contradictions, d'incertitudes et autres caprices de la pensée... Progressivement, Cyc a fait des progrès étonnants. À partir d'une requête telle que «montre-moi des gens heureux», il était capable de produire une image avec pour légende «un homme regarde sa fille apprenant à marcher»[1] !

Pourtant, malgré dix ans d'un gavage intensif, Cyc a continué à faire des erreurs étonnantes. Une enquête de «Fortune» effectuée en 1995 rapporte que l'on avait demandé à l'ordinateur de montrer des images de cœurs et qu'il a produit les images de tous les animaux de sa collection. Dans la mesure où ces entités avaient tous un cœur, Cyc était satisfait de sa conclusion. Interrogé sur cette bévue, Lenat a semblé énervé. «Cyc sera toujours faillible. Mais s'il permet à long terme de gagner beaucoup d'argent, l'effort aura valu la peine. Après tout, les humains font aussi des erreurs, mais ce n'est pas pour cela qu'on leur tire dessus ou qu'on leur fait un procès». Mais combien de règles faudrait-il coder pour obtenir une pensée réellement efficace ? Lenat estimait qu'il en faudrait une centaine de millions et plaçait l'échéance vers 2001.

Oui mais voilà... À la fin 1995, le MCC a suspendu ses subventions et Lenat a dû se résoudre à fonder une compagnie indépendante, Cycorp, dont les ambitions ont été revues à la baisse. Lenat explique que son système pourrait notamment aider à la recherche d'informations sur le Web. «Il peut examiner les données, reconnaître les illogismes, les contradictions avec des données d'autres sources, les violations du sens commun.» Nous pourrions ainsi avoir un Yahoo! très smart, qui, lorsqu'on lui demande les écrits de Victor Hugo, évite de rapatrier les pizzerias de l'avenue du même nom.



Autres applications envisagées, le tamisage de fichiers afin d'en faire ressortir ce qui semble incongru. Dixit Lenat : «Dans un fichier de personnel, il va voir que certains employés ont été embauchés alors qu'ils n'étaient pas nés, qu'un employé a plusieurs épouses, qu'un autre a fait des notes de restaurant dans plusieurs villes le même soir». Oh, la cafteuse !

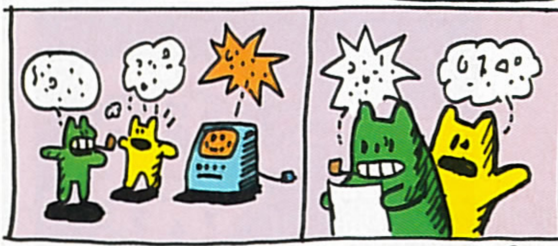
Cyc serait également en mesure d'enrichir les fonctionnalités d'un traitement de texte en examinant les phrases pour en faire ressortir les erreurs logiques. Dans une phrase telle que «Jacques était heureux de reposer ses pieds nus sur la maquette de laine», il estimerait probable que l'on a voulu dire «moquette». Ses suggestions seraient donc plus judicieuses que ces grands comiques appelés correcteurs d'orthographe.

Lenat nous promet aussi des jeux de rôles beaucoup plus réalistes. «Les personnages animés par ordinateur auraient leurs hobbies, leur job, leurs caractéristiques sociales, leurs souvenirs et toutes sortes de connaissances sur leur vie et leur environnement. Ils changeraient subtilement d'humeur selon leurs échanges avec l'utilisateur et les autres personnages.»

Mais le plus important est ailleurs. Cyc devrait jouer un rôle majeur dans les logiciels de reconnaissance de la parole et de traduction automatique, deux domaines encore très loin de la perfection. À la bonne heure ! Mais espérons que ses bévues n'iront pas jusqu'à créer des incidents diplomatiques.

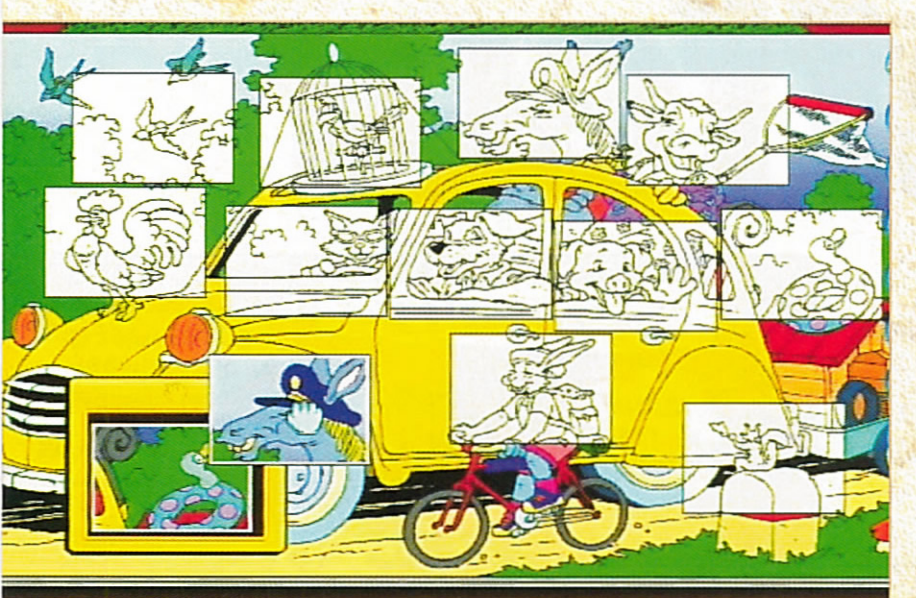
[1] *Cité dans «Times» du 25 mars 1996.*

◀ *Les exemples relatifs au raisonnement de Cyc sont tirés pour la plupart d'une thèse de Doug Lenat écrite dans Communications of the ACM en 1995.*



Loisirs

Par Wanda



Personne pour dire «t'es nul» quand l'enfant se trompe. En revanche, une bonne réponse fait gagner une image et on peut ensuite coller ses images sur le dessin.



Ce tableau, plutôt destiné aux parents, permet de suivre les progrès de l'enfant. Comme vous le voyez, rien n'est laissé au hasard.

Atout Clic 4/5 ans

EDITEUR HACHETTE MULTIMEDIA

SUR PC & MAC CD-ROM

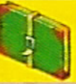


Ce mois-ci est définitivement placé sous le signe de la jeunesse. Non que vous soyez des croulants, mais vous devez quand même avoir plus de douze ans, dans l'ensemble, non ? Ce premier titre de ma nouvelle rubrique «Petit neveu» s'adresse même carrément aux élèves de maternelle ! Ses grandes qualités, comme pour les six autres titres de la série Atout Clic (du CP à la 6e), sont la richesse, la diversité et la pertinence des activités proposées.

Pour développer tous ces titres, Hachette n'a pas fait les choses à moitié (Hachette ne fait jamais les choses à moitié, on est bien placés pour le savoir) : toute une ribambelle d'enseignants, de pédagogues, d'orthodontistes et j'en passe a été mise à contribution. Le résultat est sobre et efficace. L'interface très simple et le graphisme adapté à chaque âge permettent aux tout petits de s'amuser avec ou sans l'aide de leurs parents, ce qui est déjà une sacrée réussite.

Bref, plus de 100 activités différentes sont disponibles dans ce CD : livres parlants, atelier de graphisme, vrai magnétophone pour s'enregistrer et s'écouter, lecteur de CD audio, théâtre interactif de marionnettes, coloriage, jeu de séquences sonores, atelier de tampons... Sans compter les multiples petits exercices portant sur les chiffres, les formes, l'heure, les mots, les objets, etc. Si l'échec scolaire existe encore dans dix ans, c'est que le multimédia n'aura pas fait son entrée dans tous les foyers.







La Panthère Rose 2 : Destination Mystère

EDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
SUR PC CD-ROM

Un petit garçon moche et débile a transformé une de ses copines en monstre poilu et puant. La Panthère Rose, malencontreux témoin de cette histoire sordide, n'a pas le cœur de les abandonner à leur sort. L'aventure fait parcourir la Sibérie, l'Israël, l'Indonésie, le Kenya et la Grèce, à la recherche des ingrédients qui lèveront le sort. Ce jeu est très bien réalisé. Les énigmes sont marrantes et pas trop compliquées. Et les voyages fournissent un bon motif à la découverte de civilisations différentes de la nôtre. Bref, les 8/12 ans devraient adorer.





Vous ramassez des tas d'objets débiles qui serviront tôt ou tard. Le plus chouette est ce «trou noir» qui vous permet de naviguer entre les pays.

En Quête de Maths avec Aladdin

EDITEUR DISNEY INTERACTIVE
SUR PC & MAC CD-ROM



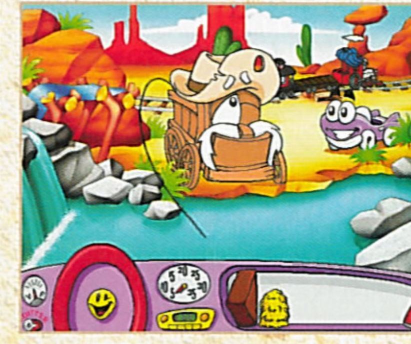
Il est sacrement fort, ce Génie : réussir à faire marrer les mômes avec du calcul, du raisonnement logique, ou des tableaux à double entrée, c'est vraiment pas à la portée de tout le monde ! La magie des personnages Disney, une fois de plus, fait des miracles. Et avec ses 18 activités différentes et ses 3 niveaux de difficultés, ce logiciel couvre allègrement le programme de cinq ans d'école primaire. A acheter d'urgence aux inconditionnels d'Aladdin.



Pouce Pouce : Voyage dans le temps

EDITEUR GT INTERACTIVE
SUR PC & MAC CD-ROM

Cette adorable petite voiture animée a un succès fou auprès des plus jeunes. Même ceux qui ne savent pas encore lire ni écrire adorent cliquer sur tous les éléments du décor, juste pour déclencher les tonnes d'animations débiles qu'il cache. Mais ce sont les 6/8 ans qui s'éclateront le plus avec l'aventure proposée : la machine à voyager dans le temps du professeur Eclair, qui se dérègle et happe le chien Peps et les affaire d'école de Pouce Pouce, les disséminant aux quatre coins du temps. Evidemment, n'écoutant que votre courage, vous foncez à leur recherche. Préhistoire, moyen-âge, Far West et futur : il faut explorer de fond en comble tous ces univers. Et chaque voyage est matière à se faire de nouveaux copains, à utiliser de nouveaux objets, à résoudre de nouvelles énigmes, à jouer à de nouveaux jeux (puzzles, coloriages, morpions, etc.) et à apprendre de nouveaux mots. Etape suivante : Myst.







Le tableau de bord de Pouce Pouce fait aussi office d'inventaire.



Tel une perfide vipère, me voici de retour, prêt à cracher mon venin sur tous et toutes. Avec moi, les absents ont toujours tort. Mais pourquoi suis-je aussi fourbe ? Mhhh, je préfère qu'on parle de moi en mal que pas du tout.

Par Kendy

Rival School

EMBROUILLES EN RÉCRÉATION - JOUEURS TÉMÉRAIRES - PLAYSTATION

Les collèges au Japon ne sont pas remplis que d'étudiantes lesbiennes et de profs masculins excessivement pervers et bien membrés. Pour preuve, Rival School nous propose de jooolies embrouilles entre étudiants musculeux.







Une fois n'est pas coutume, Capcom nous pond un jeu inédit, loin des incessants remakes de Street Fighter. En effet, le soft propose un nouveau système qui permet de jouer en quatuor. En fait, vous choisissez deux combattants que vous pourrez intervertir entre chaque round. Parfois le second personnage interviendra pour vous prêter main-forte lors de séances de rossage particulièrement hard. Si techniquement Rival School ne casse pas des briques (textures grossières, pas de haute définition, décors en 2D...), il demeure cependant très ludique du fait de son excellente jouabilité et de sa maniabilité exemplaire. De plus, le nombre de combattants est élevé (20 au total), allant du proviseur au joueur de base-ball, et propose un nombre effarant d'équipes différentes. Et puis pour ceux qui en veulent toujours plus, le titre offre aussi la possibilité de créer son propre étudiant belliqueux en déterminant non seulement son aspect physique mais aussi son style de combat (et pourquoi pas sa préciosité). Ah oui, j'oubliais : vous retrouverez tout de même la très bourgeoise Sakura (de la série des Street Zero) en guest star dans le jeu. Comme quoi l'obsession de Street Fighter chez Capcom est plus que freudienne. Cela n'empêche que ce soft est divinement classieux...

ÉDITEUR CAPCOM
GENRE BASTON
MEMORY CARD OUI
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ MOYENNE
CONTINUES INFINIS

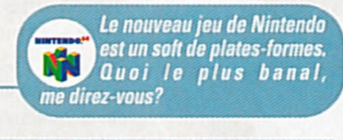
TECHN. 75


DESIGN 78


INTÉRÊT 85

Banjo-Kazooie

LES ZANIMAUX SAUVENT LE MONDE - TOUS JOUEURS - NINTENDO 64



Le nouveau jeu de Nintendo est un soft de plates-formes. Quoi le plus banal, me direz-vous?



Ne vous fiez surtout pas au début de ce test ridicule. Je sais, je joue les blasés mais je ne peux m'en empêcher. En effet, pour tout vous dire, sans détours, cash, à froid... Banjo-Kazooie détrône largement Mario 64. Déjà, les protagonistes sont plus intéressants à manier, puisque l'ours Banjo peut se servir de son pote l'autruche de différentes manières : en bouclier, pour planer, pour tirer des œufs mortels, pour piquer sur les ennemis. En bref, nos compères ont de la ressource lorsqu'ils sont ensemble. En plus, l'aventure n'est pas linéaire comme dans Mario 64 (dans lequel vous tournez en rond pour progresser), car on assiste à de perpétuels rebondissements qui relancent l'intérêt du jeu. De plus, la réalisation est à la hauteur des possibilités graphiques de la N 64, avec un environnement 3D de qualité et des vues variées. Doté d'animations amusantes et détaillées, le jeu rame cependant parfois légèrement lorsque trop de polygones s'affichent à l'écran. Mais je vous rassure tout de suite, cela ne nuit en rien à la jouabilité du titre. En fait, Banjo-Kazooie est une bien agréable surprise en cette période de vache maigre pour la N 64. B-K, meilleur jeu de plates-formes, toutes machines confondues ? En tout cas, on n'en est pas bien loin.

ÉDITEUR NINTENDO
GENRE PLATES-FORMES
MEMORY CARD NON
CONTINUES SAUVEGARDE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1


TECHN. 87


DESIGN 88


INTÉRÊT 88

COMPILE DE LA MORT - PLAYSTATION

Fatal Fury Real Bout Dominated Min



Encore et encore un jeu de baston... Les consoles ne savent donc faire que ça ? Mais qui s'en plaindrait, puisque les PC ne tiennent pas la route dans ce domaine...

Bon, pour la petite minute du docteur Cyclopède, sachez que Fatal Fury est une longue série sortie d'abord en arcade puis sur consoles. Ainsi, Fatal Fury Real Bout Dominated Mind (ourf !) est donc le dernier opus qui rassemble tous les personnages de la saga (un total de 22 keums tous aussi bien sapés les uns que les autres). Malgré sa réalisation en 2D, le titre dégage une sacrée énergie avec ses coups spéciaux «en-veux-tu-en-voilà» et son système de barres de pouvoirs. De plus, les furies ont été simplifiées pour le bonheur des handicapés du paddle, ce qui le rend particulièrement aussi accessible que l'ex-meuf de Casque Noir (c'est pour vous dire...). Et puisque nous sommes dans la surenchère, vous pouvez ajouter à cela une intro en dessins animés réalisée tout spécialement pour la PlayStation, ainsi que plusieurs modes de jeu en Tong, histoire que vous ne soyez pas lésés. Bon, je ne trouve plus d'arguments pour vous convaincre, alors croyez-moi sur parole : FFRSDM, c'est de la balle ! Maintenant la question est de savoir si vous pouvez me faire confiance. Ha ! Ha ! Ha !









ÉDITEUR SNK
GENRE BASTON
MEMORY CARD OUI
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ MOYENNE
CONTINUES INFINIS



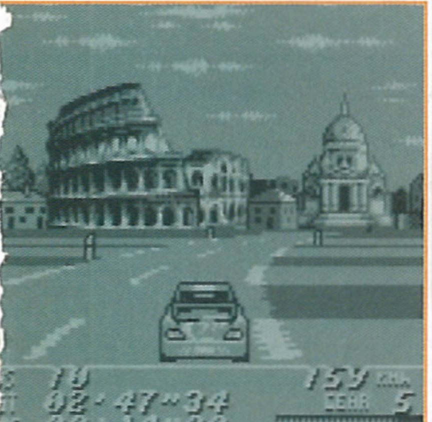

TECHN. 82 DESIGN 84 INTÉRÊT 86

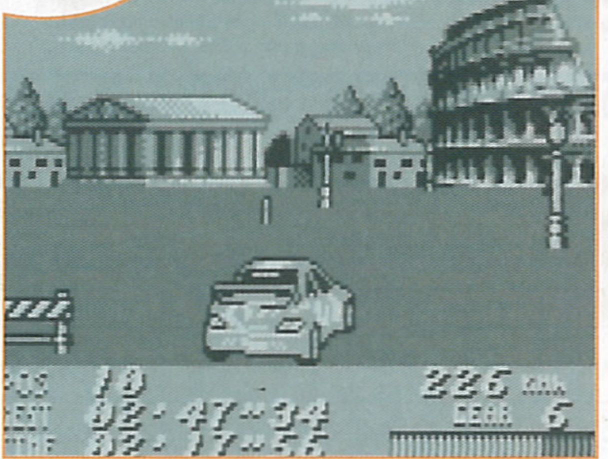
V-Rally

NOUVEAU PASSE-TEMPS POUR LES GOGUES - TOUS JOUEURS - GAME BOY

V-Rally sur Game Boy détruit littéralement Gran Turismo sur PlayStation. Bien sûr, je rigole et il est 2 h 06 du matin...

Bien entendu, ne vous attendez pas à la réalisation de la version PlayStation sur la portable 8 bits de Nintendo. Mhhh... c'est dur de manger des cigarettes russes et de réfléchir. Voilà j'ai trouvé : en fait, V-Rally sur Game Boy rappelle le défunt Out Run sur Megadrive. Les clips de M6 sont vraiment minables (NDRC : Et ceux de MCM super minables). L'effet de vitesse est très bien rendu, grâce à des zooms techniquement nickel quand on les compare à ceux de F1 Race par exemple sur la même machine. Rhâa ! Encore ce clip pourri de Silmarils ! La voiture est très maniable et procure un réel plaisir de conduite. De plus, la lisibilité est l'un des points forts du jeu, quand on connaît la qualité de l'affichage de la Game Boy. Qu'est-ce qu'il y a sur les autres chaînes ? Les modes Championship et Arcade vous permettront de vous transcender dans les gogues pour peu que vous n'ayez plus l'infâme Tetris à vous mettre sous la dent. Ah, c'est naze TF1 ! V-Rally devient donc la référence en matière de courses de voitures, coupant l'herbe sous les pieds de F1 Race. Je peux enfin dormir...





ÉDITEUR INFOGRAMMES
GENRE COURSE DE BAGNOLES
MEMORY CARD PFFF!
NOMBRE DE JOUEURS 1
CONTINUES INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ MOYENNE





TECHN. 90 DESIGN 88 INTÉRÊT 85

petites annonces

VENTES PC

Dép. 13. Vds P166+ 32 Mo HD 1,2 carte graphique Matrox Mystique 4 Mo + carte 3Dfx + écran 14" + CD-ROM 8X + jeux et logiciels + carte son ESS 1868 PnP. Prix : 4500F. Tél. : 04 42 92 70 74. Demander Cédric.

Dép. 13. Vds CM + P180 + 72 Mo RAM + Cvidéo Millennium 2 Mo + carte son : 1800F. Achète Overdrive Pentium pour 486 et carte mémoire HP48. Tél. : 04 42 54 10 33.

Dép. 18. Vds Cyrix 200+, 16 Mo, DD 1,2Go, CD 24X, SB16, vidéo accélératrice, écran 14", HP 25W, office 97 Pro, Win95, jeux, CD : 5000F. Tél. : 02 48 25 36 02, Frédéric.

Dép. 25. Vds appareil photo numérique Epson 500 + écran CCD + câble + logiciels + docs état neuf acheté en fév. 98 valeur 6190F cédé pour cause double emploi 2500F. Demander Steve au 03 81 43 83 97 heures repas et +18h.

Dép. 25. Vds P90 + carte mère + 24 Mo RAM + vidéo Diamond Stealth 64 2 Mo vRAM + jeux et utilitaires : 1000F. Mini tour 250W : 200F. CD 4X + enceintes 80W 400F. Laisser n° tél. au 03 81 50 77 06 pour Pierre-Olivier.

Dép. 26. Vds carte mère Intel. AL440LX pour PII. Prix : 900F à débattre. Tél. : 04 75 42 17 50 après 19h.

Dép. 27. Vds Sound Blaster 16 Value 190F - Barettes SIMM 4 Mo 32 bits 70F (240 les 4) - Lecteur CD-ROM 2X Panasonic 150F. Tél. : 02 32 26 24 39 après 18h. Demander Thierry.

Dép. 34. Lecteur Cd 6X IDE 200F, carte vidéo Millennium 2 1100F, carte 3D Matrox M3D 500F, disque dur IBM 3,4Go 5400TM 1200F, mémoire 2x16 Mo EDO 60 nano 350F ou 3000F le tout. Matériel de moins de 6 mois. Tél. : 04 67 64 97 78 Thierry.

Dép. 35. Vds Cyrix 166+ 230F port compris. Tél. : 02 99 37 34 37 à Erwan.

Dép. 38. Vds Maxi Gamer 3Dfx 500F Maxi Sound 64 Home Studio 300F lecteur CD 12X 300F 3Mo SDRAM 200F Maxi Gamer 3Dfx2 neuve 1400F. Tél. après 19h au 04 74 54 47 69.

Dép. 44. Vds P166+ + 32 Mo EDO + 1,7 Go DD + carte vidéo 3D 4 Mo + carte Sound Blaster 16 + CD-ROM 8X + écran 14" + HP : le tout 5000F. Tél. à partir de 19h : 02 40 65 40 70.

Dép. 44. Vds carte vidéo Matrox Mystique 2 Mo, 300F. Tél. : 02 40 47 74 57 après 18h en semaine ou 02 40 66 24 72 le W-E. Demander David.

Dép. 57. Vends carte graphique STB Lightspeed 128 prix : 200F. Mr. Brice Tixier, 7 rue Henri Bergson, 57070 Metz.

Dép. 59. Vds Diamond 3D 3Dfx ; 700F PC486 Dx2 66 complet, excellent état, sans moniteur. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 60. Vds P150+ 16 Mo EDO 1,2 Go CM TX Pro 2 Evolut 266 MMX 8X compt SB sans écran 2350F avec 14" VGA 2700F S-VGA 3000F. Vds Intel. 150 8 Mo compt SB 16 640 Mo écran VGA 2700F sans écran 2350F. Jacques, Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 62. Vends 486 Dx 4/150, 32 Mo RAM, DD 900 Mo, CD 4X Mitsumi, CS Sound Blaster Pro, HP, clavier, souris, imprimante Canon monochrome, joystick, nombreux logiciels : 4000F. Tél. : 03 21 26 80 82 ou e.maire@ia62.ac-lille.fr

Dép. 62. Vds portable Toshiba Libretto 50 CT, ultra compact. (tient dans une poche). P75, 16 Mo, 770 Mo, 1,44 Mo ext, 6,1" TFT, licence Win95 + tous accessoires: 6990F au 4/98, garanti 1 an. Prix : 5000F. Tél. : 06 11 46 13 09 + imprim.

Dép. 62. Ensemble PC 300 MHz K6 + graveur 4X + lecteur 24X SCSI + carte M3D + 15" + 64 Mo SDRAM + CS + soft + HP 100W + C vidéo 4 Mo + clavier + souris 3B + jeux et utilitaires. Prix : 11000F ferme. Tél. : 03 21 74 66 79.

Dép. 67. Vds Maxi Gamer 3Dfx état neuf avec Pod Gold : 500F. Tél. : 03 88 70 26 64.

Dép. 69. Vds P166 IBM complet : DD 2 Go + ATI Mach 68 + 48 Mo RAM EDO + SBPro + écran 15" + HP et caisson basse + CD 16X + port USB + modem 28 800 + tout les accessoires habituels. Tsolanet@hol.fr Prix : 6000F.

Dép. 72. Vds carte vidéo Trident 9440 avec derniers drivers : 100F + 16 Mo de RAM (4x4) : 100F. Recherche 3Dfx2 (ttes marques sauf Orchid) et ATI All in Wonder. Tél. : 02 43 94 46 54.

Dép. 72. Vds 100 disks 3"1/2 HD. Prix : 70F les 100. Demander Frédéric au 02 43 94 26 85. E-mail : fredflèche05@infonie.fr

Dép. 73. Vends P166+, 32 Mo RAM, carte Matrox Mystique 2 Mo, 2,1 Go HD, écran 15", carte son 32 bits, CD-ROM 10X, 512 Ko cache, clavier, souris, logiciels sur CD, joystick, jeux. Prix : 6000F. Tél. : 04 79 89 07 45.

Dép. 75. Vds graveur Sony CDU928S 2X/8X 1600F CM + P90 + 16 Mo RAM 500F boîtier mini tour 150F S3 Trio 64V+ 100F CD 4X 90F tout 2200F CD 24X Mitsumi 300F. Tél. : 01 48 78 45 59 (David).

Dép. 75. Vends Syquest 200 Mo SCSI externe + 10 cartouches 200 Mo vierges. Cédé 2000F. Tél. :01 47 37 67 22 (répondeur).

Dép. 75. Vds (1) lot Multimédia à 300F. (HP 120W=100F + C son=50F + lecteur 10X=150F). Grande affaire à saisir vite : CM + P150 à 200F (voire en baisse). Vds aussi des joysticks récents à 50F. Les 7. Tél. : 01 46 06 11 42.

Dép. 75. Vds UC P166 + 16 Mo RAM EDO Matrox Millennium DD 2,1 Go son Maxi 32FX CD 6X modem 33 600 3500F. Tél. : 01 45 33 57 28 après 19h.

Dép. 77. Vds Cx166+, CMHX512K, 24 Mo EDO, écran 14", Matrox Mystique, DD 2,5 Go, CD 12X, comp. SB, souris, clavier, Win95. Prix 4800F. Garantie 1 an PMo, Tél. : 01 64 34 05 48.

Dép. 77. Carte d'acquisition vidéo Miro DC20 ; 2000F. Tél. : 06 60 20 73 45.

Dép. 77. Vds CM VLB 256 Ko cache + 486 DX2 66 + 8 Mo RAM + doc. Prix 200F ; vsd 486 SX 33 prix 50F ; Tél. : 01 64 62 06 62.

Dép. 77. Vds Pentium 200 MMX ATX, 32 Mo SDRAM, 1 Mo de cache, CD 24X, Maxi Sound 64 Dynamic 3D 2 Mo, HD 3,2Go ultra DMA, ATI Xpert Play 4 Mo SGRAM AGP, écran 15" : 6490F. Vds PR233 MX : 600F. Tél. : 01 64 05 21 55 après 19h.

Dép. 78. Matrox Mystique 4 Mo boîte + 3 jeux : 300F. Tél. : 01 34 95 51 44 de 8h à 16h.

Dép. 78. Vds Cyrix 166 + 48 Mo + DD 1,7Go + CD-ROM 8X + graveur Philips + écran 17" + carte son 16 bits + HP + pad + S3 Virge 2 Mo + CD vierges + jeux + utiles. Tél. Vincent au 01 39 65 96 75. Prix : 9500F avec imprimante HP couleur.

Dép. 78. Kit gravure comprenant : CDU926S Sony (2x/6x) + carte SCSI2 Tekram DC390 + drivers + 2 CD vierges + doc le tout pour 1500F. Tél. : 06 60 91 77 96. Demander Alain ou nlarfeix@capway.com

Dép. 83. Vds Pentium 133 DD 1,2 Go 24 Mo RAM CD-ROM 6X cartes son et vidéo boîtier mini-tour 2500F à débattre. Tél. : 04 94 90 45 78, demander Sébastien ou Laurent.

Dép. 83. Vds Pentium 100 Packard Bell 16 Mo RAM, DD 1 Go CD 4X, carte vidéo Cirrus Logic, écran 14", souris et clavier : 5000F. Tél. : 04 94 95 71 81 ou laisser un n° sur TAM-TAM au 06 01 45 32 32 (ap. 18h).

Dép. 86. Vends modem US Robotics 33 600, évolutif x2 par achat d'Eprom : 650F et volant Thrustmaster T2 (équivalent F1) acheté 1090F, cédé à 800F. Contactez-moi ap. 18h30 au 05 49 56 73 60 ou par mail à bc.popin@sillage.fr

Dép. 91. Pentium 166, Cyrix, 32Mo EDO, DD Quantum 2,5 Go, carte vidéo Mystique 2 Mo, écran S-VGA 15", CD-ROM slot in 32X Pioneer, souris + joystick, carte son 16 bit + enceintes. Prix : 5000F. Tél. à Arnaud au 01 64 56 12 99.

Dép. 91. Vends Pentium 133 avec radiateur et/ou ventilo pour overclocker : 250F. Demander Vincent au 01 60 78 42 74 ou dakkon@infonie.fr

Dép. 91. Vends Maxi Gamer 3Dfx + Pod dans la boîte sous garantie 700F à débattre et SB16 multi CD dans la boîte 200F. Tél. : 01 69 84 84 01 à Arnaud.

Dép. 91 . Vds Pentium233 MMX + 32 Mo EDO + carte mère 512 Ko + DD 2Go + Mystique 4 Mo + 3Dfx 28 Mo + CD 12X + SB16 + écran 15" + clavier + souris : 6000F. Contacter David au 01 60 82 62 41.

Dép. 93. Vds K6 200 MMX, 64 Mo SDRAM, DD 1,2 Go + 2,1 UDMA, carte vidéo Matrox Millennium 1, CD 12X Pioneer, SB 16, Modem externe US Robotics 28 800, 2 enceintes, écran Olivetti S-VGA 14" : 5500F. Tél. : 01 43 05 88 63.

Dép. 94. Vends PC : 82 233 overclocke 360 + 32 Mo SDRAM + boîtier + son 16 + carte mère Aopen BX + Intel. 740 8 Mo + scanner + Wingman + Sony 24X + écran 14" + DD 6,4Go + souris + clavier + 1,44 Mo : 7500F. Tél. à Julien au 01 48 77 02 14 entre 19h et 21h.

Dép. 94. Vds Pentium 133, carte mère Intel., carte vidéo Matrox Millennium 2 Mo, ext. 8 Mo, 16 Mo RAM, carte son SB Pro II, CD-ROM Aztech 8X, moniteur 15 pouces, clavier, souris... Vendu 4000F. Contactez-moi au 01 43 94 32 78.

Dép. 94. Vds Fire GL 1000 Pro AGP 8 Mo accéléré OpenGL en hardware : 1000F (+ port compris). Contacter Paul au 01 46 68 39 63 ou khempp@club-internet.fr

Dép. 94. Vds Asus T2P4 + 24 Mo + CPU Intel. 150 + boîtier moyen tour Prix : 1400F à débattre. Tél. : 01 46 71 21 23 .

Dép. 94. Vds imprimante Canon BJ10SX : 450F. Tél. : 01 42 37 81 23.

Dép. 94. Vends écran 14" : 500F. PCTwin + 3 manettes : 250F. Carte mère HX + P166+ : 700F. Amiga 500 1 Mo + souris + joystick + écran + jeux : 500F. DD 428 Mo Seagate : 300F. Tél. à Julien au 01 48 77 02 14 de 18h à 20h.

Dép. 94. Vends 2 x 4 Mo de EDO DRAM 120F (neuf) + recherche CPU Pentium 200 MHz (non MMX) à bon prix. Contacter Sébastien après 18h au 01 43 68 61 98 ou au 02 43 42 43 35.

Dép. 95. Vds port Olivetti P1000 Pentium 100 256 Ko cache RAM 16 Mo DD 1 Go TFT 10.4" CD 4X carte Joystick logiciels 8000F. Tél. : 01 34 37 07 23 (ap. 20h).

Dép. 95. Carte graphique S3 Virge 4 Mo : 200F. carte mère Tyan Titan Turbo i 430TX : 350F. Demander Émeric Tél. : 01 39 89 79 75.

Dép. 95. Vds carte mère Asus P55T2P4 512 Ko cache + CPU Cyrix P166 avec ventilateur + 32 Mo RAM EDO + carte vidéo Diamond 3D 2000 2 Mo le tout 950F. Tél. Cao Patrick au 01 40 14 02 59 heures bureau.

Dép. 95. Vds Cyrix P150+ Triton 256 Ko PB 32 Mo EDO DD 1,2 Go Seagate neuf S3 trio 064 PCI 1 Mo SB32 AWE CD-ROM Pioneer 12X écran 14" + Win95 OSR2 + office Pro 97. Poss. Upgrade vidéo Virge 5000F à déb. Tél. : 01 39 64 58 06 (Thibault).

ACHATS PC

Dép. 33. Cherche 2 x 16 Mo de RAM EDO. Vds livre 3DS4 Le Macmillan + CD 140F. Guillaume Tél. : 05 56 72 20 32.

Dép. 33. Cherche DD minimum 3 Go et Pentium 200 MMX avec ou sans carte mère. Tél. : 05 56 96 84 20 ou 06 81 63 31 75.

Dép. 44. Recherche vieux livres édités chez Sybex : Programming the 6502 et Programming the Z80 par Rodney Zacks. Verré Christophe, 11 rue de la Lande Mourow, 44250 St brévin. Tél. : 02 40 27 07 31.

Dép. 69. Cherche modem pour fax/e-mail pas cher. Jeux et manettes pour Amiga 600. Tél. : 04 78 52 09 10 et 04 74 04 38 64. Demander JB.

Dép. 77. Cherche P233 MMX (Intel.) entre 400 et 500F. Faire offre à Christian au 01 64 29 49 84 ap. 19h. Disques dur SCSI bienvenus.

CONTACTS

Dép. 31. Fan d'images tous formats sur PC, recherche fans ciné pour bases de données. Contacter rapidement Mr Maume Christophe, 28 rue J. Chaptal, 31400 Toulouse, ou Tél: 05 61 20 73 10 ap. 19h30. Merci à vous tous.

Dép. 42. Cherche codes pour Dark Reign. Contactez-moi par courrier. Chomienne Guillaume, 7 le Grand Charlieu, 42390 Villars.

Dép. 69. Cherche sur Villefranche s/S et ses alentours des personnes désirant (en transportant leur PC, logique !!) jouer en réseau local (déjà 4) à Starcraft, Total A., Duke 3D, Quake 2... Tél. : 04 74 60 32 77 (Raphaël).

Dép. 83. Cherche contacts pour mise en page et composition d'un livre ainsi qu'aide pour création de calques. Tél. : 04 94 20 07 28. Merci.

JOBS

Dép. 59. Recherche graphiste 2D et graphiste 3D pour renforcer équipe création jeux vidéo. Contacter François au 03 20 42 25 14 (HDB) ou e-mail smi-soft@nordnet.fr

Dép. 94. Musicien modules étudie toute proposition de projet jeu vidéo ou multimédia. Tél. Fabrice : 01 48 77 56 71.

DIVERS VENTES

Dép. 80. Vds Amiga 600 + moniteurs couleur + manettes + jeux + doubleur de joystick 500F. Tél. : 03 22 48 12 75.

Dép. 92. Vds Amiga 1200 + moniteur stéréo + jeux + disque dur 340 Mo : 1500F Vds Amiga 600 + écran + jeux : 800F vds Saturn + jeux : 500F vds périphériques Amiga. Tél. : 06 12 36 43 57.

Dép. 93. Vds calculatrice graphique Casio Fx 9940 GT avec 32 Ko DRAM, couleur, option finance + 830 fonctions. Idéal pour lycée et sup. Vendu : 390F. Tél. :06 14 97 02 33.

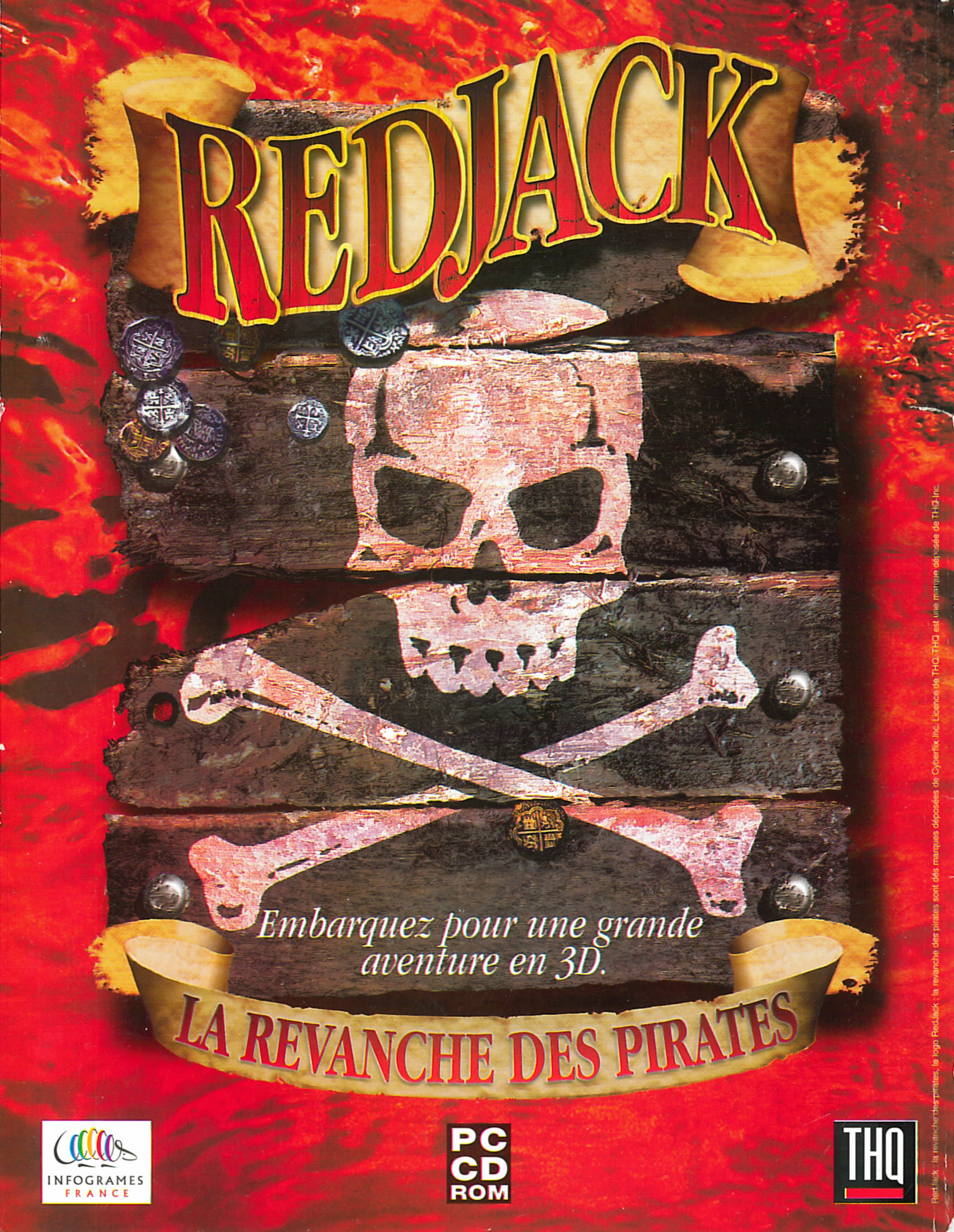
YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**

Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 96 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES


REDJACK
Embarquez pour une grande aventure en 3D.
LA REVANCHE DES PIRATES
INFOGRAMES
FRANCE
PC
CD
ROM
THQ
RedJack : la revanche des pirates, le logo RedJack : la revanche des pirates sont des marques déposées de Cyberflix Inc. Licence de THQ. THQ est une marque déposée de THQ Inc.